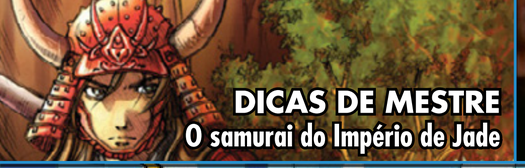


DICAS DE MESTRE
O samurai do Império de Jade

TESOUROS ANCESTRAIS
20 anos depois, a Caçadora está de volta

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR
Um novo local de aventuras na Constelação

QUADRINHO
Mayara e Annabelle, da SECAFC pra *Dragão*

CHEFE DE FASE
O rei do soco, do dano e dos apelões!

BRASIL DRAGÃO

TOOLBOX
BOTE SUAS IDEIAS NO PAPEL

LABIRINTO DA MORTE
AVENTURA SOLO À MODA ANTIGA

RESENHAS
PUNHO DE FERRO • GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL. 2 • CORRA!

HORA DE AVENTURA

ADAPTAÇÃO COLORIDA, COMPLETA E MALUCA

DICAS DE MESTRE
O samurai do Império de Jade

ADAPTAÇÃO
Hora da Aventura, completa, para 3D&T

TESOUROS ANCESTRAIS
20 anos depois, a Caçadora está de volta

QUADRINHO
Mayara e Annabelle, da SECAFC pra *Dragão*

CHEFE DE FASE
O rei do soco, do dano e dos apelões!

BRASIL DRAGÃO

TOOLBOX
BOTE SUAS IDEIAS NO PAPEL

LABIRINTO DA MORTE
AVENTURA SOLO À MODA ANTIGA

RESENHAS
PUNHO DE FERRO • GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL. 2 • CORRA!

UMA AVENTURA DE *BRIGADA LIGEIRA ESTELAR*

AS SEIS LUAS DE DABOG

AUTORIDADE

Minha idade (41, pra que esconder, certo?) me permite lembrar o começo do RPG no Brasil. Quer dizer, não o início de verdade, em que filhos de pais com grana para viajar para fora do país (sim, nos anos 80-90 tinha que ter uma bela grana para passear em Miami) jogavam D&D importado, mas o início para o resto dos mortais.

Era um território completamente novo. Ninguém sabia exatamente como jogar, então todo mundo meio que fazia o que achava que tinha que fazer e jogava como tinha entendido que tinha que ser. Acho que o RPG nunca foi tão RPG quanto naquela época. Mas, óbvio, durou pouco.

O tempo passa, chegam os novatos, e quem tava ali há mais tempo se vê no direito de pautar a diversão dos outros. Admito minha parcela de culpa, fiz muito isso. Na Forbidden Planet, onde os editores paulistas da *Dragão Brasil* se conheceram e começaram a jogar, havia uma mesa de *Storyteller* (hoje lendária) em que o narrador misturava *Street Fighter*, *Lobisomem*, *Vampiro* e baratas vindas de Marte. Na época eu torcia o nariz. Hoje vejo que o idiota era eu, implicando enquanto as pessoas se divertiam.

RPG é um jogo que depende da liberdade de criar e experimentar. Ninguém tem o direito de determinar categoricamente como deve ou não ser sua sessão ou campanha. Algumas pessoas têm mais experiência e podem dar dicas? Claro! Nós fazemos isso o tempo todo (e gostamos de acreditar que você está aqui justamente por isso). Mas sugerir e dar palpites é diferente de impor a vontade e exigir que os outros sigam o que você diz.

Se você e seu grupo se divertem, está tudo certo. É para isso que o RPG existe.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Alexandre "Lancaster" Soares, Ana Cristina Rodrigues, Athos Beuren, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marina "Nina Hobbit", Bichara, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa "Shinken"

Arte: Altair Messias, Estevão Ribeiro, Eudetenis, Leonel Domingos, Sandro "Zambi" Zamboni, Walter Pax

Quadrinho: Pablo Casado e Talles Rodrigues

Fundo de tela: Eudetenis

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Escute a música do bardo e receba testes em Conhecimento (novidades de RPG).

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino não se salva nem no videogame...

10 Resenhas
Punho de Ferro, *Guardiões da Galáxia 2* e *Corra!*.

14 Dicas de Mestre
Saque sua katana e defenda sua honra!

22 Entre as Luas de Dabog
Aventura para *Brigada Ligeira Estelar*.

30 Toolbox
Mais do que nunca, hora de botar a mão na massa.

36 O Labirinto da Morte
Aventura solo com clima classicão.

48 Gazeta do Reinado
Mais mistérios, mais convocação para aventura!

50 Caverna do Saber
Mais regras para domínios (e ainda não é o fim).

58 Conto
Uma viagem pelas estrelas.

66 Mestre da Masmorra
Classe com classe, agora com regras.

74 Hora da Aventura
Adaptação completa e colorida.

88 Gabinete de Saladino
Que nojinho!

92 Chefe de Fase
E a gente achou que o outro chefe era bom de soco!

96 Tesouros Ancestrais
Buffy faz 20 anos e volta pra *Dragão*.

102 Aventura
Parte 2 de *A Ilha do Umbral de Fogo*, para *Tormenta*.

112 Lado B do RPG
Ei, até que esse não é (tão) maluco!

114 Quadrinhos
Quem disse que repartição pública é sempre parada?

A CAPA

Nossa primeira capa de *Brigada Ligeira Estelar*, o cenário espacial de mechas e tramas políticas criado por **Alexandre Lancaster** ficou a cargo de **Eudetenis**.

Retratando o quadrinho do cenário publicado na edição 116 da *Dragão*, arte também transmite o tom de animes clássicos que é a alma de *Brigada*.

Notícias do Bardo

Brigada Ligeira Estelar, vampiros e elfos cyberpunk!

POR DENTRO DOS ARQUIVOS

A Jambô Editora iniciou a pré-venda de *Arquivos do Sabre*, novo suplemento de **Alexandre Lancaster** para seu cenário de 3D&T, *Brigada Ligeira Estelar*. Cheio de referências a animes e mangás clássicos de ficção científica e robôs gigantes, *Brigada* aposta em alta aventura, intrigas políticas palacianas e combates espaciais. Se você sempre quis ser um oficial militar desbravando fronteiras, uma espiã em busca de planos ultra secretos ou um ciborgue mercenário singrando a galáxia em busca do melhor contrato, *Brigada* é o RPG para você. E o novo suplemento só torna tudo isso ainda melhor.

Arquivos do Sabre é uma coletânea de artigos selecionados entre a vasta produção do autor. Mestres e jogadores encontrarão material útil em grande quantidade: a hierarquia dos hussardos, os deveres da nobreza da Constelação do Sabre, robôs gigantes e máquinas de combate, além de novos kits, vantagens e veículos.

Arquivos do Sabre tem oitenta páginas, com arte de **Eudetenis**, **Altair Messias**, **Simone Beatriz** e **Wal Souza**. O envio está programado para junho de 2017, mas você já pode fazer a compra no site da Nerdz, a loja parceira da Jambô, clicando **aqui**.

Um novo Príncipe

A quinta edição de *Vampiro: a Máscara* segue seu desenvolvimento a todo vapor lá na gringa. Já foram confirmadas dez mesas de apresentação na GenCon 2017 e foi finalmente revelado o nome do desenvolvedor principal da nova versão. Trata-se do experiente **Kenneth Hite**, conforme anúncio do próprio em sua **página do Facebook**.

Hite atua na área desde os anos 1980 e já passou por grandes editoras do ramo, como Chaosium (*Nehpilim*), Last Unicorn Games (*Star Trek The Next Generation*), Steve Jackson Games (*GURPS Horror, GURPS Infinite Earths I & II*, entre outros) e Pelgrane Press (*Rastro de Cthulhu, Night's Black Agents*).

Além disso, seu curriculo no Mundo das Trevas é extenso. Ele escreveu *Mago: Cruzada dos Feiticeiros*, *Guia da Camarilla*, *The Bygone Bestiary*, *Crusade Lore: The Storyteller' Screen and Book*, *Cainite Heresy*, *Secrets of the Ruined Temple* e o prefácio de *Requiem for Rome*.

A nova edição de *Vampiro* ainda não tem data de lançamento.

É rapidinho, chapa

A *New Order Editora* disponibilizou um *fast play* gratuito para *Shadowrun*.

Um dos mais queridos e clássicos cenários de RPG, *Shadowrun* mistura o cyberpunk oitentista inspirado em **William Gibson** com elementos tradicionais de fantasia. Dessa forma, temos elfos liderando mega-corporações, nomes científicos para animais fantásticos e muito mais. São quatro personagens prontos e uma folha de referência para o mestre. Experimente **aqui**. É de graça!

Ordem na casa

O narrador iniciante que tem dificuldades para guiar seu jogo e lidar com seu grupo é uma história de terror recorrente no RPG.

Vamos Pôr Ordem Nessa Bodega é um livro em financiamento coletivo que visa ajudar nessas questões. A ideia é ensinar mestres a se organizarem melhor e a manter a disciplina. O texto é de **José Noce** e as ilustrações são de **Lucas Martins.** A entrega está prevista para agosto. Saiba mais **aqui**.

Faça seu próprio rei

A Owlcat Games, em parceria com a Paizo Publishing, anunciou o desenvolvimento de *Pathfinder Kingmaker*, o primeiro RPG eletrônico isométrico baseado em *Pathfinder*.

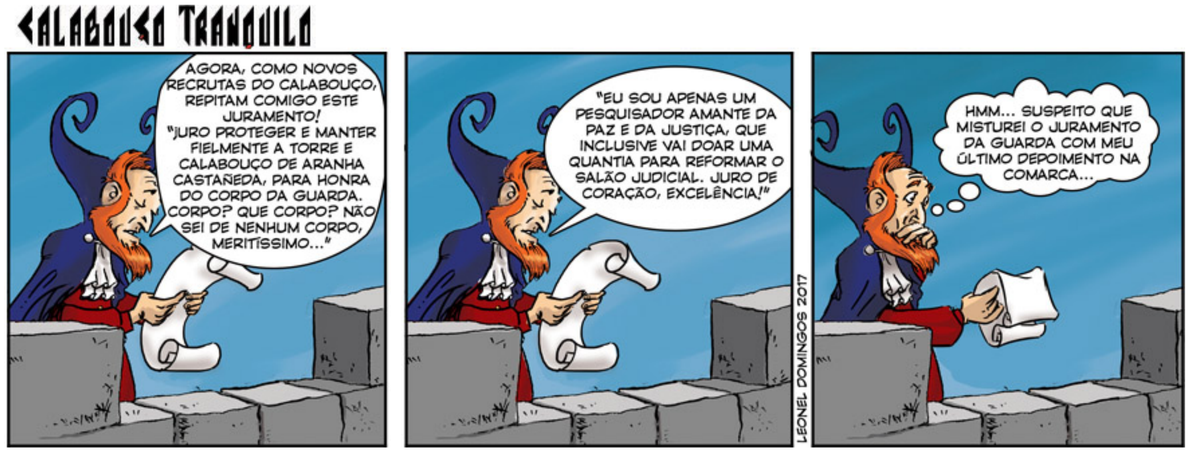
Kingmaker é o mais premiado e querido dos *adventure paths* da Paizo, séries de livros que formam uma campanha completa do nível 1 ao 20.

Nele, os personagens dos jogadores estabelecem um reino em terras contestadas, lidando com as ameaças vizinhas e com conflitos internos.

O game ainda não possui previsão de lançamento.

A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações com bônus, amados e valorosos apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL. Aqui fala a Paladina, sua guerreira sagrada, devotada e loira. Eu e o Paladino estamos prontos para solucionar suas dúvidas sobre jogos de RPG, *Tormenta* e essas coisas relacionadas.

Isto é, EU estou pronta. O Paladino está... hum, ocupado com outra coisa. Paladino, tudo bem aí?

— Fica na carga! Fica na carga, diacho!

— Você vai ter que largar esse *Overwatch* algum dia, sabe disso né?

Com os Diablos!

Salve, paladinos e paladinas! Essa nova fase da revista está realmente muito boa, tem conteúdo até dizer chega! Mas, para não quebrar a tradição dos pergaminhos, além de encher o ego de vocês, venho também com meus pedidos de leitor/fã/contribuinte...

Gostaria muito de uma adaptação de Diablo 3 para 3D&T. Os monstros elites têm "afixos" que dariam bons poderes únicos de monstros. E quem sabe uma ficha do próprio Diablo como chefe de fase, hein?

Também gostaria de pedir uma matéria sobre maneiras legais de apresentar o background de um vilão para os jogadores. Não aquelas informações necessárias que você encontra para derrotar o vilão, ou se situar nos acontecimentos da aventura. Digo o histórico dele mesmo, para que os jogadores possam compreender o vilão (e até concordar com ele, talvez). Já procurei na internet, só encontro "como fazer o background do vilão", mas não como inserir esse histórico na aventura.

Abraços a todos e que os dragões protejam o Paladino. (Porque ele precisa!!!)

Sasukerdg, o Mestre que sempre tem problemas

Querido Sasukr... Sassur... Sussk... querido Sassu, meu fofo!

Muito obrigada por suas ideias! Diablo não deve ficar longe de nossas páginas por muito mais tempo, pode acreditar. Seu pedido sobre como introduzir as motivações do vilão na aventura é também uma sugestão excelente — estamos sempre precisando de ideias para as colunas da revista, e não vamos desperdiçar a sua.

— Olha a Widow! Alguém pega aquela Widow! Já me derrubou seis vezes!

— Paladino, acho que você jogaria muito melhor sem tentar comer pipoca ao mesmo tempo.

Cruzado Aleatório

Saudações, queridos paladinos! Venho aqui esperando que sua sabedoria acabe com minhas dúvidas:

***1)** Presente dos deuses, a habilidade de classe do cruzado, pode ser combinada com a arma impossível do campeão do aleatório?*

***2)** Vocês pretendem lançar algum material mais detalhado que o mundo de Arton, como era* O Reinado D20? *Se não, só vou encontrá-lo em sebos mesmo?*

***3)** Depois do* Império de Jade, *que parte do mundo de Arton pretendem explorar? Por favor, diga que é o Deserto da Perdição e áreas mais ao norte do continente.*

Bem, acho que é só isso. Orando aos 20 deuses para que a Dragão tenha vida tão longa quanto um dragão rei! Que Nimb role bons dados para toda a equipe da DB!

Victor T. Melo

Excelentes dados de Nimb para você também, estimado Victor! Tenho notícias boas e ruins. As ruins primeiro...

1) Não. O presente dos deuses do cruzado (classe variante do *Manual do Devoto*) e a arma impossível do campeão do aleatório (classe de prestígio de *Mundos dos Deuses*) têm origens diferentes. Você pode ter as duas armas, mas não pode reunir suas habilidades em uma arma só.

2) Uma atualização para o Reinado está em nossos planos, mas não no futuro próximo. Há novidades bem maiores no horizonte...

3) Você adivinhou nossos planos! Fique de olho em um grande título Tormenta sobre essa e outras regiões de Arton, ainda este ano!

— Genji do inferno! Fica me matando! Alguém pega aquele Genji!

— Paladino, tem *algum* personagem nesse game que não mata você todas as vezes?

Lutador

Saudações, Paladina e Paladino! Não sou aventureiro de primeira masmorra, mas recorro a vossa sabedoria pra sanar minhas dúvidas:

***1)** Para um lutador usar uma arma dupla, é necessário que ele tenha algum talento além Usar Arma Exótica?*

***2)** Se meu lutador, usando uma arma dupla, realiza um ataque duplo, um ataque e um chute, como funciona o acúmulo de penalidades para múltiplos ataques?*

***3)** Por onde andam os antipaladinos?*

***4)** Quais são os pré-requisitos para o talento cura acelerada?*

Judson Jeferson Pereira Moraes

Saudações, Judson! Suas perguntas são sobre o lutador, uma nova classe básica apresentada no *Manual do Combate*. Vamos a elas!

1) Uma arma dupla pode ser usada para um único ataque, como uma arma normal — e também pode ser usada para dois ataques com ambas as extremidades. Para todos os efeitos, é o mesmo que lutar com duas armas. Então você vai precisa do talento Combater com Duas Armas para fazê-lo com eficácia.

2) Usando uma arma dupla, um lutador pode fazer no máximo três ataques: dois com a arma, e mais um com a habilidade golpe relâmpago (que pode ser um soco, chute, cabeçada, cotovelada... o efeito em jogo é o mesmo). Esses ataques acumulam todas as penalidades: –4 por Combater com Duas Armas, –2 por golpe relâmpago, total –6. Lembre-se que você também pode escolher talentos que reduzem a penalidade da arma dupla (Combater com Duas Armas Aprimorado, e Maior).

3) Bem longe, eu espero! Mas, para minha infelicidade, é possível que voltem a aparecer na DB no futuro.

4) Cura acelerada não é um talento, é uma habilidade de criaturas. Não pode ser adquirida por personagens jogadores, exceto através de outras habilidades — como a postura Espírito Tenaz, ou o grito de poder Cicatrizar, ambos apresentados no *Manual do Combate*.

— Tem um Bastion no objetivo! Não dá pra entrar! Vai alguém tirar aquele Bastion!

— Sabe Palada, tem um trecho no livro básico *Tormenta* que diz, "os outros não farão o *seu* trabalho".

Deuses Maiores e Menores

Saudações a todos da Dragão Brasil! Nossa, essa DB 114 foi o melhor presente que eu poderia sonhar! Bem, tenho algumas dúvidas sobre as divindades de Arton:

***1)** Eu gostaria de saber por que tanto Tibar quanto Leen não são deuses maiores. Acredito que tanto o comércio quanto a morte são ideias mais difundidas do que ser simplesmente o deus dos bugbears, como era Ragnar.*

***2)** Aproveitando o exemplo anterior, Ragnar se tornou um deus maior apenas depois da ascensão da Aliança Negra, ou ele já tinha alcançado esse posto antes? E o que aconteceu com os deuses criadores dos hobgoblins e goblins? Foram esquecidos?*

3) *Leen se tornou um aspecto do Ragnar?*

4) *Lin-Wu é "apenas" o deus de Tamu-ra e sua cultura, ou ele representa conceitos mais amplos, como honra ou determinação?*

Bem, é isso. Espero de coração que agora a DRAGÃO dure para sempre (ou algo próximo disso).

Victor Tadeu Melo, estudante de Medicina Veterinária

Muito agradecida por sua linda mensagem, Victor! Vamos às suas perguntas:

1) Como vimos na *Trilogia Tormenta*, tornar-se um deus maior não é uma simples questão de "ser mais popular". Ainda que ser representante de um grande povo/evento/conceito seja importante, a ascensão de um deus ao Panteão é um fenômeno mais complicado, ocorrendo pouquíssimas vezes na história de Arton. Tibar, Deus do Comércio, talvez tenha seu lugar entre os deuses maiores algum dia.

2) Um fato talvez tenha levado ao outro. Grandes eventos em Arton podem causar, ou ser causados, pela ascensão e queda de deuses. Ou não. Por mais que os mortais tentem estudar e compreender como isso ocorre, nem sempre a resposta é clara. Nem sempre existe uma resposta. Quanto a Hurlaag e Graolak (deuses dos hobgoblins e dos goblins, respectivamente), eles continuam existindo como deuses menores; nem todos os seus adoradores voltaram-se para Ragnar.

3) Leen sempre foi um aspecto de Ragnar. Mas uma surpresa sobre este deus será revelada logo.

4) Muito mais sobre Lin-Wu será explicado no vindouro *Império de Jade*. Mas basta saber que, se Lin-Wu fosse "apenas" um deus do povo tamuraniano, não poderia conceder poderes a outros povos.

— Alguém me cura! Preciso de cura!

— O Victor podia curar você. Parece que ele estuda veterinária.

— Nhéééé...

Aventuras Clássicas

Olá, equipe Dragão Brasil. Muito obrigado por trazerem a nós, RPGistas do Brasil, materiais e dicas desde tempos imemoriais. Ainda tenho minha coleção de DB (e DragonSlayer, e Revista Tormenta) impressa, que guardo como tesouro pessoal.

Sou mestre de Tormenta há décadas. Já mestrei as aventuras publicadas na Só Aventuras para diferentes grupos de jogadores. Atualmente estou mestrando pela segunda vez A Libertação de Valkaria (uma das minhas favoritas). Gostaria de saber se vocês têm algum plano de adaptar as mega-aventuras-campanhas A Libertação de Valkaria e Contra-Arsenal para o novo Tormenta RPG. Sei que são "história antiga", mas seria uma mão na roda para mestres como eu, que gostam de apresentar momentos históricos de Arton para novos jogadores.

Grato pela atenção.

Dartagnan Quadros

Dartagnan, muito obrigada por ajudar novos aventureiros a explorar o mundo de *Tormenta*! Sua ideia é espetacular, e tem sido muito cogitada pelos autores. Não fique surpreso se esses dois clássicos ganharem atualizações no futuro não muito distante. Mas é sempre uma decisão dura entre adaptar/relançar materiais antigos, ou oferecer coisas totalmente novas. Por favor seja paciente.

— Perdemos! Time lixo! Time lixo!

— Paladino, já chega! Larga isso! Quando joga esse videogame, você reverte a um moleque birrento de oito anos!

— Você não manda em mim! Você não é minha mãe!

— OLHA O CHINELO!

LENDAS LENDÁRIAS

Missão Resgate

Reinos de Ferro. O grupo tinha a nobre tarefa de resgatar os reféns de um assalto o banco. Na perseguição aos ladrões, acham a sala onde os reféns eram mantidos presos.

— Eu pego um refém, faço ele de escudo e saio pela porta — diz o soldado.

Sem qualquer dúvida, os bandidos disparam rajadas de munição no soldado e no refém assim que eles aparecem.

— Eu lanço uma granada explosiva nos inimigos — diz o fuzileiro.

Após um erro de cálculo, o fuzileiro lança sua granada na sala dos reféns, *matando todos. Após o massacre, os bandidos fogem com o dinheiro, restando aos heróis explicar o ocorrido a seu chefe:*

— Pois é, eles tinham armamento pesado muito similar ao nosso — diz o espião. — Mas não se preocupe, chefe! Vamos caçá-los e vingar a boa gente que morreu naquele dia.

Vinicius Franca

Liderança

Um grupo de aventureiros escondidos nas rochas, aguardam despercebidos, enquanto avistam um pequeno acampamento inimigo à frente. O paladino líder começa a orientar o grupo:

— Mago, ao meu comando, paralise o guarda que está na torre de vigia, e depois destrua quantos puder com suas magias. Arqueiro, você então escala a torre de vigia e nos dá cobertura. Bárbaro...

O bárbaro apenas dispara correndo com seu machado erguido em direção ao acampamento, gritando feito um louco.

— Maldição! — reclama o paladino. — Ele nunca segue minha liderança!

— O que você ia mandar ele fazer? — Pergunta o mago.

— Correr gritando para distrair os inimigos e matar tantos quanto puder.

— Ahhh, tá... com sua licença, vou paralisar o guarda na torre, porque o arqueiro está quase chegando lá em cima.

— Ninguém me ouve nessa joça! — O paladino desiste de liderar e parte para cima dos inimigos, antes que não sobre nenhum XP.

Japaman

Sim, Mestre!

Os jogadores enfrentam um grupo de carniçais. Também há um ghast, que é basicamente um carniçal capaz de controlar os outros.

— Vou usar Controlar Mortos-vivos em um dos carniçais — diz o feiticeiro do grupo.

Falhando na resistência, um dos carniçais fica sob seu controle.

— Ok, que ordem você dá ao carniçal? — eu pergunto.

— ATAQUE SEU MESTRE!

E o carniçal prontamente ataca o feiticeiro, seu novo mestre!

André Samuel Figueroa Nuñes

Bom Censo

Infiltrados no acampamento de um exército inimigo, os jogadores precisavam descobrir qual seria a tática utilizada pelos inimigos para o ataque no dia seguinte.

O bardo pega uma pequena prancheta com uns papeis e vai até o soldado mais próximo:

— Com licença, sou do IBGE e fui contratado para certificar que todos aqui estão cientes dos planos de combate. Me diga, em DETALHES, como será a operação. Caso não saiba... bem, tenho más notícias.

Caio César Viel

• • • • • • • • • • •

Grupo começando campanha. Jogador inovador, resolve jogar com um ninja. Em dúvida sobre qual raça escolher, o mestre, em toda sua inocência, indica o Manual das Raças de Tormenta. Ele dá uma olhada no livro (provavelmente só os números) e pergunta:

— Posso ser um CENTAURO NINJA?

Heróis Combeiros de Fortaleza/CE

• • • • • • • • • • •

Lok'n, guerreiro da raça insetoide thri-kreen, enfrenta gatos contaminados com a Praga Coral em Lomatubar.

Errando todos os ataques com a lança e machado, opta por agarrar um gato e usar para bater nos outros.

Está inventado o gatunchaku.

Rafael Juri, Iadino, devoto de Azgher

Punho de Ferro

O ~~último~~ pior Defensor?

Quarta colaboração entre a Marvel e a Netflix, a série do Punho de Ferro estreou no serviço de streaming em março, sob uma enxurrada de comentários — em sua maioria, negativos.

A série apresenta Danny Rand, herdeiro da Corporação Rand e monge lutador capaz de invocar o Punho de Ferro, um poder que deixa sua mão tão forte quanto, bem, ferro. Quando criança, Danny estava viajando com os pais para a China quando o avião caiu sobre os Himalaias. Único sobrevivente, Danny foi resgatado por monges de K'un-Lun, uma cidade mística escondida, onde foi treinado em artes marciais e no controle do chi. O primeiro episódio começa com Danny voltando para Nova York, para retomar sua vida pré-acidente.

Como é comum na Netflix, a série estreou com todos seus episódios já disponíveis. Isso levou muita gente a assistir tudo em poucos dias e comentar na sequência. Mas comentários gerados no "calor do momento" dificilmente são muito precisos... Junte isso com a polarização de opiniões que vivemos hoje, e o resultado foi um monte de comentários que se resumiam a "é um lixo, odiei!". Agora que dois meses se passaram, podemos olhar para trás, tentar uma análise mais fria e responder à pergunta: afinal, *Punho de Ferro* é bom ou não?

A resposta, frustrantemente, é "mais ou menos". Sim, a série tem problemas de roteiro e de ritmo. Sofre com a falta de um vilão claro (existe o Tentáculo, mas ele é uma organização, não um indivíduo, e isso não funciona tão bem) e poderia ter sido condensada em dez ou mesmo oito episódios. Por outro lado, a maior crítica ao seriado — a que Danny Rand é um abobado — não procede. Não que ele não seja, mas isso é de propósito! Danny é filho de ricaços, criado em casa até os dez anos, quando então passou a viver num mosteiro. Ou seja, não tem *nenhuma* experiência de vida. Você pode não gostar do personagem, mas a construção dele é coerente. Tive a oportunidade de ver **Finn Jones**, intérprete de Danny Rand, e posso dizer: na vida real, ele é menos pateta, o que corrobora minha teoria de que a abobadice de Danny é proposital. As cenas de luta não são terríveis como alguns falaram, embora não sejam tão boas quanto deveriam ser numa série focada em artes marciais. Colleen Wing tem coreografias melhores que as de Danny Rand!

Comparada com outras séries da Marvel, *Punho de Ferro* não fica muito atrás. Vamos ser sinceros: os seriados são divertidos, mas nenhum é *realmente* bom. *Punho de Ferro* poderia ter se destacado se investisse mais no lado místico do personagem. Mas, por algum motivo, os produtores acharam que cenas em becos escuros genéricos seriam mais interessantes que cenas na cidade mística de K'un-Lun.

Em resumo, *Punho de Ferro* é uma boa série se você gosta da Marvel ou de artes marciais. Como eu gosto de ambas essas coisas, consegui me divertir. Mas, se esse não é seu caso, fique longe dessa luta.

GUILHERME DEI SVALDI

Guardiões da Galáxia Vol. 2

TREMAM DIANTE DE TASERFACE!

Você está numa festa com um amigo, ambos bêbados. Então seu amigo pula na piscina e todo mundo ri. Aí ele tira a roupa e todos vibram. Cinco minutos depois ele diz para você: "Ei, e se eu pular do telhado na piscina, pelado, montado num poney cantando *Bohemian Rhapsody*?". E é nessa hora que você, se for um bom amigo, diz "Vamos com calma".

O primeiro *Guardiões da Galáxia,* sob a direção de **James Gunn**, foi a Marvel dando esse último salto na piscina: ninguém imaginou que ia dar certo, todo mundo pensou internamente "Calma lá!" quando viu um guaxinim espacial armado com uma metranca... E ainda assim, deu certo. Muito certo.

Como ninguém esperava absolutamente nada do primeiro filme, a tarefa do segundo tornou-se muito mais complicada. Dentro do sistema relativamente formulaico dos filmes da Marvel, *Guardiões* passou a carregar consigo a esperança de ser, novamente, uma lufada de ar fresco no gênero super-heroico. Não parecia tarefa fácil. Mas sim, deu certo. De novo.

Apesar da escala cósmica em que as coisas acontecem no pano de fundo, *Guardiões da Galáxia Vol. 2* — também com direção de James Gunn — assume um ar mais intimista. Ou tão intimista quando um filme com seres de todas as cores possíveis, naves espaciais e cenários lisérgicos é capaz de ser. Por mais que existam explosões e efeitos especiais de sobra, o foco está mesmo é na relação entre os personagens e a evolução de cada um.

A premissa básica se baseia em uma das pontas soltas do primeiro filme: quem é o pai de Peter Quill, o Starlord? Sendo honesto, a resposta não demora muito a surgir (principalmente se você for um fã enciclopédico da Casa das Ideias), mas o mistério é secundário. O que importa de verdade é que a temática familiar abre espaço para que as relações dos outros guardiões sejam examinadas. Desde a relação de Yondu com seus antigos associados até as razões do conflito acirrado entre Gamora e sua irmã, Nebula. Do passado de Drax ao que realmente se passa na cabeça de Rocket. Tudo isso sem perder o pique ou deixar de lado o que tanto agradou os fãs no primeiro filme.

As piadas estão todas lá, em doses cavalares, principalmente quando Drax, Baby Groot e Rocket estão na tela. A estética retrô cheia de brilhos e neons, emoldurada pela trilha sonora setentista também marca presença sem cansar os sentidos. Há quilos de referências a personagens obscuros da Marvel (alguns, inclusive, jamais mostrados na telona) e participações extremamente especiais. Ainda assim, *Guardiões da Galáxia Vol. 2* consegue não só a proeza de não parecer mais do mesmo, como também deixa saudade quando termina.

Se o futuro da Marvel nos cinemas será longo eu não sei, mas se depender da impressão deixada, os Guardiões não devem nos deixar tão cedo.

J.M. TREVISAN

Corra!

Uma visita aos futuros sogros se transforma em algo bem pior

Sabe o tipo de filme que se você contar para um amigo, ele vai dizer "Mas isso não tem graça nenhuma!", embora você saiba que é legal? E que se você contar o porquê de ser tão bom, vai estragar boa parte da coisa?

Corra (*Get Out*, no original) é exatamente assim. A história começa simples: o rapaz Chris (**Daniel Kaluuya**, que estrelou um dos primeiros episódios da série *Black Mirror*) vai passar o final de semana na casa dos pais da namorada (**Allison Williams**). O problema inicial é que Chris é negro e está desconfiado da recepção da família de Rose (a namorada), toda branca. Rose diz que não tem problema algum, que eles não são racistas nem nada ("Meu pai vai dizer que, se pudesse, teria votado no Obama pela terceira vez", ela brinca).

Conhecemos também Rod, o amigo de Chris que vai cuidar do cachorro dele nos dias que ele estiver fora. Rod é o alívio cômico do filme, baixando a guarda do público para os próximos sustos (que também não são poucos).

O roteiro é ágil e inteligente, com escolhas precisas, reais, rápidas e todas conscientes. Quando alguma coisa parece fora do lugar, é de propósito. A fotografia é ótima e passa a sensação perfeita para se entrar na história. Tudo foi filmado em apenas 28 dias!

A espetacular direção é do estreiante **Jordan Peele**, comediante e roteirista. Peele foge de praticamente todas as fórmulas usadas em filmes hollywoodianos, invertendo papéis e situações, resolvendo cenas e situações por vezes de formas aparentemente simples, mas práticas e elegantes.

Mas o que mais impressiona é que tudo tem um motivo. O protagonista não é a pessoa mais simpática do mundo, mas é de propósito; a sua namorada é adorável e sempre legal, os pais dela por vezes parecem estranhos e artificiais… mas tudo é proposital.

Em diversos momentos, o filme tem um clima que lembra os filmes da Hammer ou da Amycus, produtoras britânicas que atuaram bastante nos anos 1960 e 1970. Mesmo com toda tecnologia moderna de filmagem, o diretor Peele consegue passar aquele ar nostálgico de filme antigo, incorporando perfeitamente elementos modernos. Uma mistura de suspense, humor negro, crítica social e terror, com excelentes atuações de atores pouco conhecidos.

Você vai sair do cinema desconfiando de qualquer pessoa que sorri muito e se esforça demais em ser agradável… o que, parando pra pensar, é uma coisa muito boa de se fazer.

ROGERIO SALADINO

Sir Holland

DICAS DE MESTRE

Como e porquê este clássico de *Tormenta* mudará em *Império de Jade*

AQUI VAI O SAMURAI

Classes. Nem todos os RPGs as utilizam. Muitos jogadores veteranos não gostam de classes, dizem deixar o jogo limitado, "engessado". De fato, em 3D&T, M&M e inúmeros outros, você não adota uma classe ou arquétipo — apenas compra suas habilidades em listas.

Sim, você tem mais liberdade criativa, você pode produzir personagens realmente únicos. Mas não se pode dizer facilmente o que seu aventureiro é, ou o que ele faz. Ainda, você corre o risco de escolher habilidades erradas e acabar com um personagem desequilibrado, ineficaz, mecanicamente ruim.

Classes facilitam uma série de coisas. Ao escolher uma, você sabe imediatamente o que seu personagem faz, aquilo em que ele é bom. Se escolheu ser um guerreiro, você não tentará enganar guardas ou desarmar armadilhas. Se escolheu um mago, não correrá gritando de espada em punho na direção dos orcs. E sendo um bárbaro, não ficará atrás do grupo atirando flechas. (Isto é, você pode tentar essas coisas, mas suas chances de sucesso são bem pequenas...)

Classes oferecem as habilidades certas para aquele papel. Algumas podem ser customizadas — um guerreiro pode escolher inúmeros talentos e adotar diferentes estilos de combate. Outras não podem, elas praticamente dizem quem você é. Bárbaros ficam furiosos. Feiticeiros conjuram magias. Mude isso, e a classe não faz mais sentido.

As classes de *Tormenta RPG* — e *Pathfinder*, *Dragon Age* e outros derivados de *Dungeons & Dragons* — existem para dizer, rápido, o que seu personagem sabe fazer. Elas representam arquétipos comuns em histórias de fantasia: você pode ver um livro, filme ou série como *O Senhor dos Anéis*, *As Crônicas de Nárnia* ou *Guerra dos Tronos* e dizer, sem grandes problemas, a que classe pertence cada personagem. E pode emular esse personagem no jogo.

Uma das classes em *Tormenta RPG* é o samurai. Fácil dizer quem ele é, o que ele faz. Ou não.

Um Novo Papel

No Reinado de Arton — a parte mais importante, central, no mundo de *Tormenta* — o samurai atua como um guerreiro exótico de outra cultura. Suas habilidades refletem origens e valores não encontrados em outros personagens. Por exemplo, nenhuma outra classe tem uma ligação tão forte com sua arma tradicional — neste caso, a clássica espada katana. Enquanto outros combatentes buscam obter armas mágicas mais e mais fortes, o samurai fortifica sua espada ancestral por simples dedicação a seus ideais, sua cultura, sua honra.

O samurai de *Tormenta* é um dos poucos sobreviventes de Tamu-ra, o Império de Jade, antes de sua destruição. Ele é um aventureiro exótico, diferente, em constante conflito com o modo de vida artoniano. Masato Kodai, em **O Inimigo do Mundo**, ilustra perfeitamente os desafios de um forasteiro vivendo nesta terra tão estranha.

Isso mudará. Império de Jade, o próximo grande título *Tormenta*, está chegando. Tamu-ra começa a ser restaurada, repovoada. Aqui, o papel do samurai muda por completo: ele não é um estranho guerreiro estrangeiro, apegado a códigos que ninguém mais compreende. No Império, samurais são a aristocracia, a elite guerreira. São os maiores campeões de Lin-Wu, a mais importante divindade tamuraniana.

Veja, a seguir, como será o antigo/novo samurai em Império de Jade, e as razões para essas mudanças.

Samurai 侍

Antes do Império, antes da grande unificação, havia os poderosos senhores da guerra — os shogun. Tamu-ra vivia em conflito, cada província tentando conquistar as demais, cada regente buscando a supremacia. Nos tempos em que os militares governavam, quando a própria aristocracia era formada por combatentes, surgiu o lendário guerreiro poeta. Surgiu o samurai.

Nascidos na nobreza, treinados pelos melhores mestres, equipados com as mais finas armas e armaduras, até hoje os samurais são a elite guerreira de Tamu-ra. Exceto pelo próprio Imperador e seu círculo de conselheiros shugenja, não há homens e mulheres mais prestigiados. Ainda assim, apesar de sua elevada posição social, o samurai vive para servir — seu próprio nome significa "aquele que serve". Sua espada e perícia pertencem a Lin-Wu, pertencem ao Império. Ele protege os plebeus que o reverenciam. E sem essa devoção, sem um senhor ou causa a quem servir, o samurai está perdido.

Com a destruição da ilha, milhares de samurais perderam seus senhores, falharam em protegê-los. Para preservar a honra, muitos cometeram suicídio ritual. Outros, desonrados, vagaram sem rumo como ronin — samurais sem mestres. Hoje, o sol volta a nascer em Tamu-ra. A terra natal dos samurais pode ser recuperada. Assim como sua honra.

O novo papel do samurai em Império *é resumido nestes parágrafos. Em poucas palavras, eles são a versão local dos paladinos do Reinado. São campeões sagrados de virtude inquestionável, que recebem poder dos deuses para servir e proteger seu povo.*

Império *tem várias classes combatentes: bushi, kensei, onimusha e outras. O samurai, no entanto, é único em seu papel aristocrata e sua manutenção da Honra, um elemento muito importante neste jogo.*

Aventuras. Para o samurai verdadeiramente honrado, a única razão para viver aventuras é cumprir ordens de seu senhor. Samurais viajantes costumam caçar os inimigos de seu mestre e seu povo — sejam inimigos pessoais, que tenham ofendido sua honra, ou os próprios demônios da Tormenta.

Samurais que tenham se tornado ronin aventuram-se cumprindo os últimos desejos de seu senhor, ou buscando um novo mestre ou causa para servir. Alguns, desiludidos, juntam-se a algum sentai à procura de uma batalha digna, para morrer com honra. Outros, ainda mais amargos, querem apenas vingança contra a Tormenta.

Assim como o paladino do Reinado vive para lutar em nome de sua divindade, o samurai também serve a um mestre ou deus. Esta é sua motivação para realizar missões perigosas e aliar-se a companheiros incomuns.

Honra. Não existe, entre os mortais, maior modelo de nobreza e dignidade. O samurai lutará até as últimas forças para servir e proteger seu senhor, sua terra, seu povo. Todo inocente será protegido, todo pedido de ajuda será aceito. Jamais vai recorrer à mentira, roubo ou trapaça, jamais vai

tirar proveito de um oponente em desvantagem. Do mais horrendo monstro ao mais desprezível vilão, todo adversário será tratado com respeito. Para o verdadeiro samurai, melhor morrer que viver em desonra; nada é mais miserável e digno de pena que um samurai sem honra, e ainda vivo.

Dizem que alguns samurais apenas desfrutam de sua posição social para explorar e oprimir o povo. Esses, se existem, são ainda piores que os ronin — e certamente já não conseguem mais usar suas habilidades.

Em Tormenta *existem o Bem e Ordem. O paladino é o campeão definitivo dessas forças/crenças/filosofias. Em Império, existe a mesma relação entre a honra e o samurai. Um samurai deve ser honrado, assim como um paladino deve ser Leal e Bondoso.*

Atente ao segundo parágrafo. Ele alerta para a existência de samurais desonrados. Mais adiante você vai descobrir que é possível pertencer a esta classe mesmo sem ser honrado, mas o preço é alto.

Religião. Um samurai é devotado a seu lorde — mas, acima de qualquer lorde, até mesmo acima do Imperador, está Lin-Wu. O Deus Dragão é a fonte da honra, a fonte do poder samurai. Não é sem motivo que samurais já foram comparados aos paladinos do Reinado, ocupando o mesmo papel como campeões dos deuses. Um samurai também pode devotar-se à Família Celestial, mas será raro que sirvam ao Bushintau.

Em Tormenta, *um samurai não precisava necessariamente adotar uma religião. Claro, era possível escolher o talento Devoto e servir a Lin-Wu (ou outra divindade compatível), mas ser um campeão sagrado do Deus Dragão não era seu papel principal. Em Império, é.*

Diferente dos vinte deuses do Reinado, em Império há apenas três religiões: a igreja de Lin-Wu, a Família Celestial e o Bushintau. O samurai pode adotar qualquer delas, mas apenas a primeira é mecanicamente interessante, como veremos mais à frente.

Histórico. Poucos samurais sobreviveram à destruição de Tamu-ra; aqueles que não cometeram suicídio vivem sem honra ou lutam para recuperá-la. Os mais jovens, formados após a destruição, preparam-se para ocupar seu lugar de direito como elite guerreira. São treinados em ambientes disciplinados e rígidos, com mestres que ensinam não apenas as artes do combate, mas também caligrafia, equitação e etiqueta.

A origem do samurai quase não muda em relação a Tormenta.

Raças. Antes da Tormenta, ser samurai era permitido apenas a ryuujin, mashin e humanos; todo samurai deveria nascer samurai, em uma família ou clã nomeado em tempos remotos. Hoje, mesmo com a quase extinção dos guerreiros poetas, muitas famílias são ainda apegadas aos velhos costumes. Mas numerosos mestres e clãs agora aceitam treinar aspirantes de outras raças — incluindo gaijin, e até mulheres, algo inaceitável na antiga tradição.

Aqui, uma retrorevisão necessária — afinal, as raças de Tamu-ra não eram conhecidas no Reinado. Antes, dizia-se que apenas humanos eram samurais nos tempos antigos; mas seria estranho que os ryuujin (meio-dragões) e mashin (construtos vivos), raças extremamente adequadas, não pudessem pertencer a esta classe.

O fato de qualquer raça ser elegível como samurai nos dias de hoje é interessante para os jogadores. Também representa uma extrema mudança de atitude na sociedade tamuraniana, após este povo ser salvo da extinção pelo Reinado e seus heróis. Assim como o Japão histórico foi uma sociedade fechada que mais tarde abriu portas aos povos estrangeiros, o mesmo acontece na Tamu-ra atual.

Outras Classes. O legítimo samurai é nobre e respeitoso, mas também rigoroso quanto à honra — capaz de detectá-la, ou a falta dela, em outros. Não vai aliar-se a companheiros indignos, nem aceitar que qualquer colega faça algo vergonhoso. Os nobres e sagrados shugenja estão entre os melhores companheiros para o samurai, combinando magia e espada; muitos sentai imperiais são formados apenas por membros destas duas classes. Bushi, kensei e onimusha, quando honrados, também podem ser bons colegas. Samurais costumam ter grande respeito por monges, por praticarem a disciplina e a honra mesmo sem pertencer à nobreza.

Samurais e ninjas são inimigos mortais; difícil imaginar uma emergência tão terrível que os torne aliados. Wu-jen, shinkan e yakuza também não figuram entre seus melhores companheiros.

Um assunto que causará dilema a personagens e também jogadores. Paladinos são proibidos de associar-se a personagens malignos. Da mesma forma, aliar-se a seres desonrados é considerado uma violação de honra. Um samurai pode aceitar um yakuza ou ninja em seu grupo, mas esse ato causará dano à sua honra — e se perder certo número de pontos de Honra, suas habilidades desligam.

Assim, haverá momentos em que o samurai estará diante de decisões duras: aceitar ajuda de um desonrado, necessária para cumprir a missão (ou até salvar sua vida), ou manter sua honra?

DICAS DE MESTRE

Características de Classe

Pontos de Vida: um samurai começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um samurai começa com 3 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Grande Fortitude, Vontade de Ferro.

Nada mudou aqui, exceto pela adição de pontos de magia — que todos os personagens têm em Império, *não apenas conjuradores.*

Habilidades de Classe

Devoto de Lin-Wu: você recebe Devoto de Lin-Wu como talento bônus. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se à outra religião (escolhendo o talento Devoto da Família Celestial ou Devoto do Bushintau), você imediatamente perde este talento.

Personagens de Império *devotam-se a uma religião escolhendo entre três talentos. Algumas classes, como o samurai, recebem um deles como talento bônus, para representar sua orientação tradicional.*

Samurais recebem Devoto de Lin-Wu como talentos bônus, mas não qualquer outro talento de outra fé. Ou seja, para o samurai, ser devotado a Lin-Wu é grátis. Ser devotado a outra religião é permitido, mas não é grátis; você deve comprar o talento normalmente.

Para o samurai, esta não é a única desvantagem por afastar-se de Lin-Wu, como veremos adiante.

Espadas Ancestrais: no 1° nível você recebe uma katana e uma wakizashi, sem custo. Esse conjunto é conhecido como daisho.*

No 3° nível, e a cada dois níveis seguintes, uma destas armas (à sua escolha) recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar habilidades mágicas. Por exemplo, um samurai de 9° nível pode ter uma *katana flamejante +1* e uma *wakizashi afiada +1*.

Nas mãos de qualquer outra pessoa, as armas se comportam como peças comuns. Perder qualquer de suas armas é uma violação de honra severa (mesmo que sejam recuperadas mais tarde).

Alguns samurais têm outras armas ancestrais, embora isso seja raro. O jogador tem a opção de escolher qualquer outra arma obra-prima (apenas uma) como arma ancestral.

Mecanicamente, esta habilidade não muda em relação ao samurai de Tormenta, *exceto por dois detalhes: primeiro, perder uma arma ancestral é uma violação de honra. Segundo, esta habilidade deixa de funcionar (ou seja, o bônus mágico das espadas desaparece) caso seu valor de Honra*

DICAS DE MESTRE

SAMURAI

Nível	BBA	Habilidade
1	+1	Devoto de Lin-Wu, espadas ancestrais +1
2	+2	Estilo de combate, grito de kiai.
3	+3	Espadas ancestrais +2
4	+4	Poder concedido
5	+5	Espadas ancestrais +3
6	+6	Estilo de combate aprimorado
7	+7	Espadas ancestrais +4
8	+8	Poder concedido
9	+9	Espadas ancestrais +5
10	+10	Grito de kiai aprimorado
11	+11	Domínio do estilo de combate, espadas ancestrais +6
12	+12	Poder concedido
13	+13	Espadas ancestrais +7
14	+14	Honra absoluta
15	+15	Espadas ancestrais +8
16	+16	Poder concedido
17	+17	Espadas ancestrais +9
18	+18	Grito de kiai maior
19	+19	Espadas ancestrais +10
20	+20	Poder concedido, honra suprema

caia abaixo de 14. Claro, um samurai desonrado ainda será capaz de atacar e causar dano com suas espadas, mas sem a magia ancestral.

Estilo de Combate: no 2° nível, escolha um estilo de combate — iaijutsu ou luta com duas armas. Se escolher iaijutsu, recebe Saque Rápido como talento adicional. Se escolher luta com duas armas, recebe Combater com Duas Armas.

Esta habilidade está mantida como em Tormenta, *por representar os principais estilos de luta com as espadas katana e wakizashi. Note que, se o jogador escolheu alguma outra arma ancestral, os talentos bônus podem não se ajustar perfeitamente (Combater com Duas Armas é inútil para um samurai que luta com uma foice ancestral).*

Grito de Kiai: no 2° nível, você aprende a emitir um poderoso grito que torna seus ataques devastadores. Como uma ação livre, você recebe +2 nas jogadas de ataque e dano durante uma rodada. Usar esta habilidade consome 1 ponto de magia.*

Antes, esta habilidade era limitada a certo número de usos por dia. Agora, custa 1 ponto de magia. Além disso, esta também é uma habilidade que se desliga caso sua Honra caia abaixo de 14.

Poder Concedido: no 4° nível, caso seja devotado a Lin-Wu, você recebe um talento de poder concedido de Lin-Wu, à sua escolha. No 8° nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido. Você ainda deve atender os requisitos para estes talentos.

Esta habilidade substitui a técnica de luta do samurai do Reinado, reforçando seu papel não como puro combatente, mas como guerreiro sagrado.

Aqui, vemos a maior desvantagem de um samurai que decide afastar-se de Lin-Wu; deixar de ganhar vários talentos bônus. O samurai pode ser devotado a outra religião e ter direito a seus poderes concedidos, mas não como talentos bônus; deve comprá-los como talentos normais.

Também vale lembrar que os talentos de poder concedido em Império *não serão os mesmos vistos em* Tormenta *e seus acessórios. Os talentos de Lin-Wu, em particular, exploram mais as mecânicas de Honra.*

Estilo de Combate Aprimorado: no 6° nível, se seu estilo de combate é iaijutsu, você recebe Foco em Perícia (Iniciativa). Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Aprimorado.

Novamente, nenhuma mudança aqui.

Olhar Assustador, Olhar Assustador em Massa

Estas habilidades foram removidas por serem muito parecidas com alguns novos poderes concedidos de Lin-Wu.

Grito de Kiai Aprimorado: no 10° nível, o bônus fornecido pelo grito de kiai nas jogadas de ataque e dano aumenta para +4.*

Nada diferente aqui.

Domínio do Estilo de Combate: no 11° nível, se você escolheu o estilo de combate iaijutsu, você recebe Iniciativa Aprimorada. Se escolheu luta com duas armas, você recebe Combater com Duas Armas Maior.

Novamente, esta é uma habilidade ligada a treino, puramente física. Não é prejudicada por perda de Honra. Logo, samurais desonrados podem usá-las.

Honra Absoluta: no 14° nível, o samurai pode beneficiar-se da Honra com mais frequência. Você pode usar Honra como reserva de força (detalhes no Capítulo 6: Características) uma vez por encontro, em vez de uma vez por sessão de jogo.

Esta é uma nova habilidade para completar o nível 14, que ficou vazio com a remoção do olhar assustador em massa. Difícil descrevê-la em detalhes; em resumo, outros personagens podem usar seu modificador de Honra para melhorar suas rolagens uma vez por sessão; o samurai, uma vez por encontro.

Desnecessário dizer que a habilidade vale pouco sem um modificador de Honra elevado.

Grito de Kiai Maior: no 18° nível, o bônus fornecido pelo grito de kiai nas jogadas de ataque e dano aumenta para +6.*

Nada diferente aqui.

Honra Suprema: no 20° nível, o samurai torna-se o mais terrível inimigo daqueles sem honra. Todos os seus ataques contra adversários desonrados (Honra 9 ou menos) são considerados anticriatura; todos os seus ataques contra adversários sórdidos (Honra 5 ou menos) são também considerados acertos críticos; e todos os seus ataques contra adversários desumanos (Honra 0) são também considerados golpes de misericórdia.*

Todos os personagens de Império têm uma habilidade muito forte no 20° nível, para motivar o jogador a permanecer na mesma classe. Também é uma forma de representar a determinação dos tamuranianos quando decidem perseguir um caminho, sem desvios (ou seja, sem multiclasse).

Os níveis de Honra serão detalhados no futuro. Por agora, basta saber que uma Honra 9 é típica para yakuza, e Honra 5 é típica para ninjas.

***Todas estas habilidades exigem Honra 14 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.**

Honra 14 é o valor mínimo para um samurai ser capaz de usar todas as suas habilidades (e também será para o conjurador shugenja). Caso sua Honra seja reduzida a 13 ou menos, não apenas essas habilidades deixam de funcionar, mas quase todos os talentos de poder concedido também podem desligar, ou ter sua eficácia reduzida. Nesse caso, restará ao samurai tentar recuperar sua honra com atos dignos. Ou desistir de ser samurai.

Mais a caminho

Claro, esta classe não está totalmente pronta para uso em jogo. Sem mecânicas de Honra atualizadas, ou novos poderes concedidos, não é possível usá-la. Talvez também fique diferente em sua versão final.

Mas, com o que temos aqui, vocês já podem conhecer o papel do samurai em *Império de Jade*. Será uma classe forte, mas desafiadora para o jogador. Será foco de interessantes debates sobre certo e errado, sobre lealdade, conduta e honra.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Uma aventura para
Brigada Ligeira Estelar

ENTRE AS LUAS DE DABOG

***Entre as luas de Dabog* é uma aventura para personagens iniciantes. Ela abordará os satélites Hala e Vesna, descritos ao longo do texto. Para usá-la você precisará do *Manual 3D&T Alpha* — disponível gratuitamente — e do cenário Brigada Ligeira Estelar. Livros de apoio, como os dois volumes de A Constelação do Sabre, ou as regras adicionais apresentadas na aventura Belonave Supernova são úteis, mas não obrigatórios.**

A aventura também introduz o planeta **Dabog,** a **Aliança das Seis Luas** — mais um núcleo de histórias e personagens para sua campanha, e também uma referência para mestres interessados em criar novos ambientes, com sua própria estrutura de comando e novos personagens, dentro das possibilidades canônicas do cenário.

Histórico

Dabog é o oitavo mundo do décimo-quinto sistema solar da Constelação. É um gigante gasoso e o terceiro maior planeta do Império. Possui quatorze luas mas apenas as seis mais próximas do planeta se revelaram terraformáveis. Tecnicamente, eles são jurisdição do planeta Arkadi e tem o status de território imperial.

A Marinha Estelar Imperial patrulha o espaço na região com suas naves, além das luas abrigarem bases militares regionais. Milicianos são um problema, e as autoridades locais não olham o Império com confiança. Para piorar, os atritos com Arkadi são recorrentes — e seu povo não lida bem com o fato de formalmente serem considerados Arkadis.

Em geral, as luas de Dabog vão do clima temperado ao ultra-polar. Isso levou à urbanização, devido ao ambiente inóspito fora das cidadelas (sendo Zeme a exceção). Várias delas se localizam em terras vulcânicas devido ao acesso ao calor e terras que se revelaram férteis com a terraformação.

Por conta disso, o uso de exo-armaduras e alguma educação técnica são constantes. Saunas públicas são comuns como locais de relaxamento e socialização, devido ao clima.

As seis luas habitáveis de Dabog são:

VESNA: a maior e segunda mais próxima das luas do planeta. Tem como capital e maior metrópole a cidade de Grande Vesna, lar da maior quantidade percentual de evos em todo o império. São a maioria da população. O representante da autoridade regencial de Arkadi em Vesna é **Alik Dagar**, "o príncipe cossaco" — que é visto de forma ambígua: é alguém amigável a seus habitantes, mas ainda é um dagar de Arkadi.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

ZIVA: chamada de **Rubra** durante o Grande Vazio, foi a primeira lua a ser povoada e é vista como um santuário para os nephilim (centro do projeto de recriação de Primaterra — o lar original perdido de todos os evos em sua mitologia particular). Muitos nephilim não se conformam com a presença evo ter se diluído com as migrações de cossacos e ottokares, sem falar de humanos com sangue evo, frutos do povoamento subsequente à junção de Dabog à jurisdição Arkadi e fonte de miscigenação. Como herança de seu pioneirismo, em Ziva estão os melhores laboratórios e instalações de terraformação e engenharia genética regionais. Alguns nephilim mais radicais chamam Ziva de Rubra até hoje.

DOLA: seus habitantes são descendentes de um povo vindo de estrelas desconhecidas, prisioneiros por décadas de um leviatã lendário conhecido como "O Eremita", do qual guardariam o nome como origem. Consta que o Eremita era um misto de labirinto e metrópole mecânica no espaço, de acordo com as lendas — e segundo sua narrativa tradicional, eles se libertaram em meio a uma violenta guerra civil no sistema solar de Arkadi, tornando-se o último grupo étnico a ingressar no caldeirão cultural das luas de Dabog.

LADA: outro satélite com grande presença de áreas mascons, está próxima ao final do seu processo de terraformação. Em cinquenta anos, os geradores artificiais de gravidade poderão ser desligados e suas cúpulas, abertas. Quando isso acontecer, seus habitantes terão outros problemas — se livrar das bases piratas que se aproveitaram de um satélite não plenamente povoado para fazer dele seu esconderijo. Por causa de sua presença, piratas costumam circular pelas luas de Dabog sem a menor culpa — e a autoridade regencial parece leniente com eles.

ZEME: um pequeno satélite-reserva dominado por estepes, megafauna e bandos cossacos, criado para dar fim a uma das mais insólitas disputas lendárias do Grande Vazio — a **Guerra dos Mamutes,** que levou à multiplicação desses seres, recriados pela engenharia genética, em Arkadi. Desde então os clãs aliados caçam e domesticam alguns espécimes, mas ajudam a garantir seu crescimento e preservação. Nobres de Arkadi e aventureiros costumam ir à Zeme em expedições de caça e apresamento. Isso leva radicais nephilim a invadir esse satélite para caçar os caçadores. Há apenas uma cidade na sua superfície, **Gogol,** existente apenas por razões administrativas.

HALA: a mais distante dentre as luas povoáveis. Sua história começa há mais de dois séculos, quando uma empresa mineiradora tomou uma das luas inabitadas para exploração e ocupação, atraindo grandes levas de mão de obra barata com a promessa de novos mundos em desenvolvimento — apenas para essas famílias descobrirem-se escravizadas. Os mineiros e suas famílias se revoltaram e expulsaram as corporações com ajuda dos nephilim e de Cossacos. Hoje se gerem em modo cooperativo, para o ódio das corporações. Infelizmente a terraformação demorará mais de um século para ser concluída e o crescimento do local se deu praticamente todo em áreas mascon. Há quem os considere cabeça-duras, mas eles apenas querem manter sua dignidade.

POVOANDO A CONSTELAÇÃO

Há um motivo pelo qual os sistemas solares não foram plenamente detalhados até agora: isso deixa espaço para os mestres incluirem novos gigantes gasosos, luas pouco mencionadas, cidades em áreas mascon e até planetas em processo de terraformação. Em geral, a jurisdição desses territórios pertence aos mundos habitáveis de cada sistema solar — com rusgas e divisões quando há mais de um mundo habitável no mesmo sistema — e eles muitas vezes dependem de recursos extrernos. De colônias de extrativismo mineral a entrepostos remotos lutando para sobreviver, tudo é possível. O espaço é enorme! Há muito a desbravar e povoar!

Rumores nas Seis Luas

•Há lendas sobre um tesouro no interior do Leviatã Eremita. Dizem elas que o Eremita não teria sido completamente destruído durante aquela batalha, e estaria oculto em algum ponto de Dola…

•A Corporação Monastério está financiando na Estação Parlamentar um ataque parlamentar contra o status de Lada como reserva — e parece que seus mercenários corporativos já estão a postos…

•Um grupo extremista nephilim está planejando um grande ataque contra as defesas de Arkadi, pronto para deixar o planeta indefeso contra os invasores proscritos.

•Alguém misterioso parece ter feito o registro de um grande segredo envolvendo Alik Dagar, e aparentemente ele quer leiloá-lo aos inimigos dos clã — entre eles alguns próprios dagar…

Introdução

Narre em voz alta para os jogadores:

"A colonização espacial foi fundamental para a sobrevivência humana após a grande diáspora. Terraformações podem durar séculos, e nesse meio tempo é preciso garantir a vida dos responsáveis por esse trabalho, levando tanto à construção de estações espaciais de grande porte quanto ao surgimento das Áreas Mascon — baseadas na concentração artificial de gravidade e sustentação de campos eletromagnéticos necessários para a vida. Assim surgiram as primeiras cidades humanas no espaço.

A história humana na Constelação do Sabre passou por todas essas fases mas sua expansão continua. E onde há terra, há conflito. Isso inclui as luas do planeta Dabog — dos quais seis foram modificadas ou estão sob terraformação, e cujos habitantes se agregaram sob o nome de Aliança das Seis Luas."

A Nave Corporativa

Os personagens estão em um bar de baixa categoria. Se forem hussardos imperiais, pertencem a uma base avançada menor (o sistema solar 15 é área de invasão proscrita, logo elas são necessárias) — ou estão de passagem antes de migrarem para outro ponto do sistema ou da constelação. Um nobre espadachim pode estar lá de passagem, também. Eles testemunham um velho vestido de negro, revoltado e bêbado, e uma menininha, também de negro. invadir o botequim tentando levá-lo para casa.

— Vô, você não é de beber!

— Eu estou velho, e não me resta muita vida! O que vai ser de você, me diz?

OS NEPHILIM

Os Nephilim formam uma minoria Evo de peso na população nativa das seis luas de Dabog. Associam sua condição social à mítica perda de um mundo seu, chamado *Primaterra* — o qual nunca terminaram de criar, em uma mitologia de paraíso perdido e redenção pela perseverança e terraformação. Rejeitam a miscigenação para "não perder-se de sua causa e de sua busca", e se incomodam com sinais de descendência evo entre humanos. Os cabelos coloridos evos são vistos como indicador e símbolo de sua ligação com suas raízes. A maior parte dos Nephilim, apesar de seus radicalismos, é pacífica. Entretanto, vários perigosos extremistas vieram do seu seio…

Exigências: Vantagem única — Evo; Intolerância (com humanos descendentes de Evos) ou Paternalismo (com evos não-nephilim). Intolerância/Paternalismo podem ser recomprados na construção do personagem com 1 ponto.

Resistência Superior: eles trabalharam ou trabalham em terraformação, e a resistência ao ambiente desolado do espaço ainda pode ser encontrada entre eles. Quando isso acontece, um Nephilim pode resistir ao custo de 3 PHs sustentados por um número de turnos igual à sua Resistência.

Consciência racial: Os Nephilim acreditam em orgulho racial. Caso haja algum tipo de disputa em público com alguém que não é um Nephilim, este intruso sofrerá uma penalidade de –2 para se fazer ouvir (–1 se for um Evo de origem não-Nephilim).

Colonizadores do Espaço: um Nephilim tem direito a comprar duas especializações da perícia Sobrevivência pelo preço de uma, sendo uma delas o Espaço.

Ele começa a chorar. A cena é de partir o coração e os jogadores devem rolar R-2 para não se levantarem e tentar levá-lo para casa.

Ele contará a história quando alguém tentar tirá-lo dali: quando uma nave de carga da corporação Monastério desceu em um dos espaçoportos da Zona Industrial do satélite Hala — e aparentemente, quando houve a tentativa de embarque, um dos carregadores morreu em um acidente misterioso. A Monastério praticamente obrigou a família da vítima a assinar contratos e aceitar uma

indenização ridícula, e os ameaçou (talvez fisicamente) caso tentassem processá-los criminalmente.

Os dois estão de negro porque isso tudo aconteceu há menos de 36 horas e eles recém voltaram do enterro. Há um outro homem de negro bebendo no fundo do bar e o velho grita para ele:

— E você, seu covarde! Você estava lá com meu filho! A Monastério te calou a boca com dinheiro, foi?

Ele parece consternado. Coloca uma nota na mesa e deixa por baixo da garrafa, saindo furtivamente do bar. O prosseguimento ou não da aventura depende do comportamento dos personagens. Ele conseguirá sair do bar, mas se algum dos jogadores o seguir e tentar arrancar alguma informação dele, o sujeito estará apavorado.

— Vocês não entendem. Eu também tenho uma família. Se eu contar algo…

De repente, dois sujeitos mal-encarados passando a certa distância dizem:

— Você é esperto. Continue assim.

Eles usam trajes da **Estrela Negra Soluções Militares,** uma empresa militar privada — ou seja, mercenários — pertencente à Corporação Monastério. São apenas dois, e estão só de passagem, com armas no coldre. Eis suas fichas.

F1 (corte), H2, R2, A1, PdF1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Treinamento Militar (+1 em sua FA e FD quando adjacente a um aliado). **Kit:** Mercenário (chuva de disparos). **Vantagens:** Tiro Múltiplo.

A briga contra esses dois deve servir para induzir os personagens a irem para a nave. Ela ainda está no espaçoporto — aparentemente foi decidido o prosseguimento sem mudanças de sua presença em Hala, para enfatizar sua postura oficial: *"A Monastério lamenta o incidente e indenizará as vítimas, mas não há nada de errado em curso aqui".*

Assim, os personagens precisarão descobrir por conta própria o que aconteceu na base.

Caso decidam invadir furtivamente o espaçoporto, 1D6-3 mercenários estarão de vigília. Feito isso, a infiltração da nave será feita — e para a surpresa dos jogadores, não há mais nada ali. A carga foi completamente esvaziada. É quando aparece, dentro da nave, uma nova leva de mercenários.

— Vocês estão querendo saber demais!

O mestre deve jogar 1d+3 para definir o número de mercenários a ser enfrentados pelos personagens jogadores. São mercenários da **Estrela Negra** e falam com o sotaque do planeta Alabarda. Use a mesma ficha vista no confronto anterior. Seu líder, no entanto, terá **F2** e **PdF2.**

O Plano Inimigo

Após vencer os mercenários, os personagens perceberão movimentos em um canto. Caso se aproximem, um vulto tentará fugir. Na verdade, é só uma criança evo. No começo, ela não responderá nada além de seu nome — Lieb Segan.

Lieb parece *muito* com um menino, mas um teste de Habilidade Média a revelará como uma garota, disfarçada para trabalhar em paz nas zonas industriais. É uma nephilim, e sempre foi ensinada a enxergar humanos com desconfiança, especialmente aqueles em posição de autoridade.

Lieb Segan

F0, H1, R2, A0, PdF1 (arremesso); 5PV, 5PH, 2 PD.

Invulnerabilidade: Químico; Criança, Intolerância; Má Fama, Segredo.

Perícias: Sobrevivência: Espaço, Sobrevivência: Ermos, Máquinas: Mecânica; Crime: Furtividade, Esportes: Corrida

Poder de Kit: Colonizadores do Espaço.

A desvantagem "Criança" não está no livro básico nem no livro *Brigada Ligeira Estelar*, mas determina que um personagem infantil seja construído com três pontos, transformando os dois pontos restantes em Pontos de Destino (PD).

Qualquer tentativa de fazê-la colaborar enfrentará um grau a mais de dificuldade em testes sociais. Entretanto, se algum dos personagens perceber que ela é uma menina, ela vai abrir o jogo e pedirá desesperadamente que não revelem seu segredo — Lieb tem medo do que poderia acontecer a ela, sozinha na zona industrial.

— O pessoal me vê como um fedelho e não liga pra mim, mas tenho olhos e ouvidos atentos. Eles levaram os restos de um leviatã para uma nave chamada Rozenbaum! Eu vi!

A conversa revelará que ele testemunhou o acidente. Um pedaço de leviatã, talvez um braço, rompeu com a caixa e dilacerou o carregador antes de ser controlado.

— Eu vi cientistas e engenheiros da Monastério mexendo nele. Na certa, os mercenários o soltarão em Hala para destruir tudo, e os mercenários da Estrela Negra acabarão com ele depois. Depois disso, certamente a Monastério vai se 'oferecer' para reconstruir nosso parque industrial e vão acabar com as cooperativas daqui no processo!

Um teste médio de Habilidade irá mostrar as inconsistências desse plano. Um monstro gigante não poderia fazer isso sozinho, mas os personagens não podem ignorar a ameaça. Eles precisam tomar uma nave e ir para o espaço atrás do Leviatã transportado pela Monastério. É possível contatar a base da Brigada e rastrear a rota da Rozembaum.

Jogue 1d duas vezes: uma determinará o número de robôs com F1 e PdF2, a outra determinará o número de robôs com F2 e PdF1. Estes irão na frente contra os personagens, enquanto os primeiros atirarão à distancia para defender a nave.

F1 ou 2 (energia), H0, R2, A2, PdF1 ou 2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs. Escala Sugoi. Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

Tendo passado pelos inimigos, é hora de abordar a nave e invadir seu espaço de carga. Ela está vedada e há apenas tecnodroides. É uma nave internamente automatizada.

A presença humana vem dos mercenários que a protegem. Eis sua ficha.

F1, H0, R2, A3 (blindagem), PdF3; 10 PVs, 10 PHs. Escala Kiodai. Mecha; Aceleração, Aura de Partículas, Voo. Bateria.

Eventualmente eles irão achar a caixa (teste de Habilidade Médio) mas verão o leviatã desmontado e incompleto. Partes inteiras estão ausentes. Na verdade, outra nave levou as partes importantes para o plano — todos foram enganados. Recomendamos a captura de um prisioneiro entre os mercenários para que os personagens saibam disso.

De repente a nave abordada solta um **Ataque de Partículas** contra seus robôs e sua nave. Como os personagens estão próximos, temos uma **sobrecarga** e **seus sistemas de comunicação serão danificados!**

Viagem para Vesna

Os personagens falharam em evitar o translado da inteligência artificial do Leviatã para Vesna. Eles terão que interrogar o prisioneiro.

Sua ficha não é necessária; usaremos a regra de testes de dificuldade do **Manual do Defensor** (página 35-36): role um dado, some uma característica e você deve chegar a um resultado igual ou superior ao **nível de dificuldade (ND)** estabelecido. Tarefas fáceis tem **ND 6;** médias, **ND 10** e difíceis, **ND 14.** Ter uma perícia adequada (no caso, intimidação ou interrogatório) adiciona +4 de bônus. Adicionando +2 pelo fato do mercenário arriscar o pescoço caso fale a verdade, a dificuldade corresponderá a 12 pontos.

Em caso positivo, ele falará: neste fim de semana, Alik receberá um presente creditado a Hala. O departamento científico da Monastério transplantou a inteligência artificial de um leviatã para um robô assassino — e culpará Hala.

Todos deveriam avisar Vesna, mas seus comunicadores foram danificados e eles terão que voar até o palácio. Como eles estão incomunicáveis, certamente serão atacados ao entrar em Vesna, por 1D6 robôs de patrulha.

Sua característica Habilidade corresponde à presença do piloto.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Role 2D6

2. Técnica de Combate — Desarmar.

3. Vantagem — Ataque Múltiplo.

4. Vantagem — Tiro Múltiplo.

5. Ataque Especial simples (F) — aumenta sua Força em +2 ao custo de 1 PM.

6. Ataque Especial simples (PdF) — aumenta seu Poder de Fogo em +2 ao custo de 1 PM.

7. Implemento: Bola de Fogo — explodindo e atingindo tudo e todos em um raio de 5m. FA=H+1d+PMs gastos.

8. Técnica de combate: Duas Lâminas — bônus de +2 em A nas defesas e +2 em F nos ataques.

9. Ataque Especial — Espada (F): perigoso e penetrante.

10. Ataque Especial — Mísseis (PdF): amplo, perigoso e teleguiado.

11. Implemento: Brilho Explosivo — sua FA é de 10D6 e ignora a A do oponente. Consome 25 PMs.

12. Jogue duas vezes — use dois resultados desta tabela em vez de um.

F1 (corte), H2, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs. Ataque Especial (PdF), Patrono (autoridade regencial de Arkadi em Dabog).

Não é conveniente atacar as forças de defesa. Os jogadores podem fazer um teste Médio de pilotagem seguido de um teste Difícil de furtividade. Se tiverem sucesso no teste de pilotagem, a rolagem de furtividade ganhará um bônus de +2; se falharem, a dificuldade da furtividade ganhará +2, passando de 14 para 16. No entanto, os jogadores ainda podem gastar 1 PE para ter sucesso automático na furtividade. Com isso, eles poderão entrar na atmosfera e ir diretamente ao palacete onde está Alik Dagar.

Chegando ao pátio, serão recebidos por 1d+1 cavaleiros regenciais — a guarda pessoal de Alik Dagar. Abaixo temos a ficha dos robôs, mas você irá rolar aleatoriamente 1d–1 para determinar a Habilidade de cada piloto.

F2 (corte), H1d–1, R3, A1, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs. Patrono (autoridade regencial de Arkadi em Dabog).

Você também irá rolar 2d e determinar, aleatoriamente e na mesma ordem, a personalização de cada um consultando a tabela ao lado. O balanceamento não importa agora.

Alik acabará escapando para retornar no robô Varpulis — escolha um momento dramático para isso.

Alik Abamelik Dagar

F1, H3, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Vantagens Regional: Choque de Realidade (recebe gratuitamente a perícia Sobrevivência; pode pagar 2 PHs para tratar qualquer um que os impeça de fazer justiça como um Inimigo, como a vantagem de mesmo nome, até o final do confronto.

Kits: Nobre, Nobre Espadachim e Guerrilheiro Cossaco.

Vantagens e Desvantagens: Aliado (o Capitão de seu esquadrão de Cavaleiros), Aliado Gigante (o Varpulis), Capitania, Posses (limitadas à Grande Vesna), Técnica de Luta x2 (bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio, estocada, resposta, lâmina chata, um contra todos).

Perícias: intimidação, Sobrevivência.

Costas Quentes: ela tem seu corpo pessoal de cavaleiros, tendo como capitão um aliado entre os cavaleiros.

Reforços Plebeus: Enquanto estiver em seu domínio, Alik pode gastar 5 PHs e convocar 1d robôs lanceiros comuns (ver página 59 de Brigada Ligeira Estelar) para ajudá-la em combate. Eles chegam em 1d rodadas, e permanecem até o final da luta.

Força Bruta: Alik parte para cima do oponente. Em um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F+1 ou PdF+1), ela ignora a Armadura do alvo.

Objetivo Ferrenho: nada deve se interpor entre um cossaco e a destruição do invasor de sua terra — e ela levou isso consigo, sendo imune a medo. Com um teste de R –2, ela é capaz de superar as fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

Maestria em Esgrima: ela aprendeu a usar o sabre no tranco, recebendo três manobras de combate gratuitamente.

Pontos Heroicos Extras: além de ter comprado muitos pontos heróicos extras, ela tem um bônus de +3 em R para calcular seus PHs.

Alik Dagar, "o príncipe cossaco", é uma ovelha negra de seu clã famosa por abandonar a vida nas cortes para viver entre os cossacos. Após ser arrancada das estepes geladas na marra, foi enfiada nesse posto político por ficar longe da atenção pública. Alik, apesar da fama, tem um segredo a mais para justificar tais atitudes da sua família: ela é uma mulher, algo conhecido de seus seguidores mais próximos, aliados e amantes (muitas vezes, escolhidos entre seus cavaleiros), mas não das massas e nobres a quem escandalizaria mais ainda.

Varpulis

F4, H0, R5, A4, PdF4 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs.

Vantagem Única: Mecha.

Vantagens: Aceleração, Assustador, Ataque Especial (F; perigoso e poderoso), Implemento (sabre de energia), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo.

Sabre de Energia Especial: este implemento tem o efeito da magia Ataque Vorpal (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 83).

Desvantagens: Bateria e Munição Limitada.

O Varpulis é um robô hussardo irregular, extremamente alterado durante os anos em que Alik viveu entre os cossacos. Quando Alik foi recapturada por sua família, seu robô veio junto — e ganhou um banho de aparência, para torná-lo digno de um nobre. Mesmo assim, se deparar com ele é algo assustador, dentro ou fora de um cockpit. Inclusões posteriores incluíram, além das tradicionais lâminas retráteis recobertas por energia, um conjunto de peças encadeáveis que formam um martelo de guerra. É hora de algum jogador fazer um teste de perícia com máquinas para fazer os comunicadores de seus robôs funcionarem no tranco (teste médio, ND 10). Caso funcione, eles conseguirão avisar do robô que lhes foi presenteado. No entanto, é tarde demais. Ele despertará.

F11 (perfuração), H5, R9, A3, PdF0; 45PVs, 45PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (dentada; F), Ataque Especial (cauda com ponta cortante; F; poderoso, penetrante e perigoso), Ataque Múltiplo (cauda), Membros Elásticos (cauda); Bateria.

Caso os personagens detenham o monstro, eles serão ouvidos por Alik Dagar e nada de errado acontecerá com os habitantes de Hala. Eles serão tratados como heróis e as corporações recuarão. Talvez seja possível garantir uma pensão para o velho senhor e para a menininha vitimados pela Monastério.

No entanto, esse foi apenas um revés. As corporações tentarão de novo. Elas tem dinheiro, mídia e poder.

A luta sempre continua na Constelação do Sabre.

ALEXANDRE LANCASTER

TOOLBOX

ESCRITA CONCRETA

Materializando sua ideia genial

Stephen King não teria escrito *O Iluminado* se ficasse o dia todo vendo TV

Esta coluna tem, todos os meses, um propósito singelo: discutir técnicas narrativas que podem ser usadas tanto por mestres quanto por escritores iniciantes. Esmiuçar temas, gêneros, elementos, estruturas... Enfim, lidar com o lado mais "profissional" da construção de histórias no RPG e em outras mídias. Criar não depende de talento puro, muito menos de inspiração exterior — é um ofício, um conjunto de conhecimentos que podem ser adquiridos, praticados e refinados.

Mas não adianta nada estudar narrativa, inventar personagens, pensar na história ideal... Se, na hora de escrever ou mestrar, você simplesmente congela. De nada vale uma cabeça cheia de ideias e uma página em branco, uma mesa de jogo vazia.

Apertem os cintos, leitores, porque hoje vamos discutir um dos aspectos mais importantes e mais difíceis de qualquer atividade criativa: vamos aprender a *produzir*.

Epidemia

Antes de mais nada, vamos tirar algo do caminho. Digamos que você tenha vontade de criar. Digamos que queira escrever, que pense constantemente em reunir os amigos e começar uma campanha nova... Mas simplesmente não consegue. Digamos que você procrastine, fique distraído, invente desculpas para si mesmo. Digamos que você deixe o tempo passar sem conseguir produzir, sem escrever uma única palavra, sem narrar uma única briga de taverna.

Bem, nesse caso você é exatamente igual à maior parte dos profissionais criativos do mundo. Quase todos que criam têm dificuldade. Por uma razão muito simples: isso é difícil! Criar é comprometer-se com uma ideia, é descartar todas as outras ideias que *poderiam* ter sido. É embarcar numa jornada em geral longa, talvez solitária, com certeza cheia de percalços. É ser vulnerável e se abrir a críticas. É expor uma parte de si mesmo ao resto do mundo. Parece dramático? Talvez, mas é para deixar bem claro que ter dificuldade de criar é *absolutamente normal*.

Tenho contato com muitos profissionais criativos, e quase todos dizem ter dificuldade para realizar seu trabalho. Existem exceções, mas o monstro da procrastinação e o espectro da insegurança atacam quase todos. Eu mesmo, que escrevo rápido e tenho uma produção literária contínua há mais de 10 anos, preciso de bastante força de vontade para abrir um novo documento de Word e começar um capítulo. E muitas vezes chego a ter ansiedade ao mandar um e-mail para meus amigos marcando a próxima sessão da campanha que mestro.

Produzir é difícil, e se torna duplamente difícil quando imaginamos uma rotina de trabalho ou quantidade de produção ideais, que quase ninguém consegue cumprir. Ter vontade de melhorar é bom; culpar-se por não se equiparar a um padrão irreal de produtividade é só venenoso. Então, se você tem esse problema, relaxe. Respire fundo. Pense nos seus escritores favoritos. É quase certo que, por trás daquele livrão de 600 páginas, existam muitos dias que o autor passou evitando trabalhar.

Se você não está tendo a produtividade ideal, está oficialmente absolvido. Pronto, não precisa mais se sentir mal.

Está melhor? Ótimo, pois agora começamos o trabalho pesado. É hora de melhorar nossos hábitos de trabalho.

Pé na porta

O primeiro passo para começar a produzir é retirar a "mística" que recobre a criação. Sendo bombardeados por romantizações da criatividade desde que temos nosso primeiro contato com cultura pop, é normal achar que produzir qualquer obra criativa é algo especial, que deve acontecer em momentos específicos de inspiração e condições perfeitas de trabalho.

Bem, se esperarmos por isso, nunca faremos nada. Porque inspiração não existe e condições perfeitas de trabalho são mais raras do que um unicórnio ao meio-dia na Avenida Paulista.

Se todos os dias você espera que "o clima esteja certo" para produzir, não vai produzir nunca. Porque o clima nunca estará certo. Você vai estar cansado, ou com calor, ou com frio. O vizinho vai estar ouvindo música muito alto, ou você terá compromisso dali a pouco tempo. Sempre haverá *algum* problema. E, deixando "para amanhã" todos os dias, você está criando um tabu. Está estabelecendo que a normalidade para você é *não* produzir. Quebrar a normalidade é muito difícil. Assim, logo de início vamos impedir que essa normalidade de produção zero se instale.

Reserve um período do dia para produzir. Não precisa ser muito tempo, nem todos os dias — se você trabalha e/ou estuda e/ou tem família, seria irreal tentar reservar muitas horas todos os dias. Podem ser até mesmo só dois ou três dias por semana, uma ou duas horas por dia. Pode ser uma hora por semana. O importante é que você se atenha a esse tempo de produção. É como um emprego: você não tem opção de não ir por "não estar com vontade". Quando chegar a hora, sente-se à frente do computador ou do caderno e trabalhe.

Você não conseguirá criar todos os dias. Tudo bem. Mas, mesmo que você só esteja olhando para um ameaçador documento em branco do Word, continue ali. Não vá fazer outra coisa. Não se levante "só para fazer um café", não comece a organizar canetas ou responder e-mails. Você está ali *para produzir,* e durante aquele período irá produzir, ou pelo menos tentar. Neste estágio, o mais importante é não ceder à tentação de adiar o início do trabalho, de pular dias reservados para isso ou de usar esse período para outra coisa. Você precisa retirar o tabu que existe sobre a criação, torná-la algo tão normal quanto tomar banho ou jantar.

Se o método der certo, produzir vai se tornar rotina para você. E é isso que queremos. Nosso objetivo é ver a criação não como algo especial e mágico, mas como uma parte previsível e comum do dia. Sem antecipação, sem stress. Sentar e trabalhar, como em qualquer tarefa cotidiana.

Não se preocupe em criar nada bom por enquanto! Você não tem obrigação de ter produção boa, só de ter produção! Mesmo que o que você produza seja terrível, é infinitamente melhor do que o que tinha antes — que era nada.

A primeira campanha que tentei mestrar foi um desastre total, uma confusão entediante que foi interrompida pelos jogadores após a primeira hora. Mesmo assim, ela foi melhor que a "maravilhosa" campanha que eu idealizei e nunca tirei da minha cabeça. A pior obra colocada em prática será sempre superior à melhor ideia não realizada. A ideia não realizada não é *nada;* se você tem *algo,* já está ganhando.

Como você deve ter percebido, você precisará de disciplina. Sim, não há como fugir dessa palavra feia. Disciplina é necessária para alcançar qualquer coisa de valor. Por sorte, você só precisará de disciplina real no começo. Quanto mais

rotineira for a produção, menos disciplina será necessária.

Se você estiver num dia *muito* ruim, é bem possível que não consiga fazer muita coisa, e isso acontece. Tente apenas não ter nenhum "dia zero". Escreva pelo menos um parágrafo, um diálogo. Faça pelo menos a ficha de um soldado inimigo. Tudo para que a produtividade do dia não seja nula.

Infelizmente, você não precisará lidar apenas consigo mesmo se quiser produzir. Todas as pessoas que você conhece subitamente estarão lá para "atrapalhar", tentando chamar sua atenção. Não que estejam tentando atrapalhar de verdade, ou que tenham ficado mais ativas logo agora que você precisa de tempo. Elas em geral exigiam sua atenção dessa forma, mas você não se importava porque não tinha um compromisso nessas horas.

Se você mora com outras pessoas, tente explicar a elas a importância dessas horinhas de produção. Ter a colaboração delas tornará tudo mais fácil. Diferente de um curso ou de um treino na academia, um período de trabalho criativo não é algo que muita gente vá entender. Então tenha paciência, explique quantas vezes for necessário que você não pode parar o que está fazendo.

É importante que *sua* prioridade seja a produção. Porque as prioridades dos *outros* serão tão variadas quanto eles mesmos. E eles tentarão impor suas prioridades a você — não porque sejam malvados, mas porque é da natureza humana. Pense em seu objetivo. Ninguém mais vai se esforçar por ele se *você* não se esforçar. É claro que ninguém acha que se deve virar as costas para amigos e família, mas *durante aquelas horas de produção criativa,* sua prioridade absoluta deve ser produzir. Você tem minha permissão para ser egoísta com seu tempo durante esse período. O mundo terá de continuar girando de alguma forma, sem que você esteja lá para dar atenção a todos que pedem.

"Só mais cinco minutos!"

A esta altura, aposto que muitos leitores estão concordando com tudo que digo. E estão pensando "Ótimo! Vou fazer isso que o Leonel sugeriu, assim que terminar de pesquisar/planejar o mundo/desenvolver a história antiga do continente/me preparar".

Pois adivinhe, caro leitor... Você *também* está esperando pelas condições ideais para começar a produzir. Então volte ao começo. Quero que você deixe de lado toda essa preparação e passe a produzir *agora.*

É claro que é preciso um pouco de preparação para qualquer trabalho criativo. Eu mesmo sou metódico e gosto de ter toda a história de um romance preparada, principalmente com o final definido, antes de escrever a primeira palavra. Então, obviamente, o parágrafo anterior foi um leve exagero. Mas existe uma grande chance de você estar, sim, fazendo preparação demais. Porque quase todo mundo faz isso.

Existem obras que exigem mais pesquisa, mas é praticamente impossível que você precise de tanta informação acurada *logo de início.* É uma ilusão achar que você pode reunir todo o conhecimento para um trabalho criativo antes de começar. Reúna o suficiente para estruturar a história e para os primeiros capítulos/sessões de jogo. Então comece. Invariavelmente, você vai se deparar com alguma lacuna que precisa ser preenchida, algum tópico que exige mais pesquisa e/ou planejamento. Tudo bem; tente encaixar essa preparação nas suas horas de produtividade planejada. Então, quando mais uma vez tiver material suficiente para preencher o que faltava, volte a produzir imediatamente! Se você conseguiu quebrar o tabu de produzir antes, não será um problema tão grande *voltar* a produzir. Na verdade, será muito mais fácil do que se você passasse anos apenas reunindo material antes de começar.

A parte ruim da pesquisa ou do planejamento é que, uma vez que começamos, percebemos um mundo de conhecimento ou preparação. Cada artigo da Wikipédia lido leva a outros dez, igualmente instigantes. Cada livro aberto referencia outros cinco. E cada cena esmiuçada de antemão exige a preparação de outras tantas cenas, antes e depois. Todos gostaríamos de esgotar a preparação. Todos gostaríamos de saber *tudo* sobre nosso assunto, de estar prontos para *todos* os acontecimentos da história. Mas isso é impossível, você vai ter que conviver com a ideia de que seu conhecimento será limitado, de que nem tudo pode ser planejado de antemão.

Em geral, um dos meus romances de 400 páginas exige cerca de dois meses de pesquisa e planejamento. Às vezes menos. Então a sinopse, que contém todos os principais elementos da trama, do começo até o fim, tem mais ou menos 10 páginas, contando descrições dos personagens e de alguns lugares importantes. Considero mais do que isso exagero *para meu estilo.* Existem escritores que escrevem "sinopses" de mais de 100 páginas. Mas eles incorporam essas "sinopses" no texto do romance em si. Ou seja, enquanto estão "se preparando" estão, na verdade, já produzindo.

Se você está se preparando, provavelmente está indo longe demais. Avalie realisticamente sua preparação.

Então chega de se preparar.

Escreva.

Sempre em frente

Então você se preparou pelo tempo certo. Fez uma pesquisa adequada, uma sinopse de tamanho razoável. Reservou algumas horas por semana para produzir e está conseguindo se concentrar durante esses períodos.

Provavelmente seu próximo problema é reler o que você vem escrevendo e achar terrível. Pensar nas sessões de jogo anteriores e só conseguir ver seus erros. Existe uma grande chance de que, logo após começar, você esteja revisando e refazendo sua produção. De você estar gastando horas efetivamente produzindo e criando, mas não estar indo para a frente em sua história, apenas retraçando os mesmos passos, polindo de novo e de novo as mesmas passagens.

Você pode não saber, mas se isso estiver acontecendo, sua obra está em risco. Porque você está se esforçando, está trabalhando, mas não está vendo resultados. Não está vendo progressão. E, mais cedo ou mais tarde, isso se tornará frustrante demais. Você não vai conseguir resistir às tentações do videogame, das séries, dos amigos. Talvez nem consiga resistir a uma volta à preparação infinita. E então você vai desistir.

Não faça isso! Agora que você estabeleceu uma rotina de trabalho, sua missão é *seguir em frente.* Não aperfeiçoar o que já está feito. Pare de revisar, tire os olhos do parágrafo que você escreveu ontem! *Vá em frente, custe o que custar.*

É claro que sua produção até agora não está perfeita. Sua tarefa não era produzir algo perfeito, mas simplesmente produzir. Releia alguns trechos acima; você não tem nem mesmo obrigação de ser bom por enquanto.

Sua obrigação é só seguir em frente até o final.

Outro problema extremamente comum entre escritores é a insatisfação total com seu próprio trabalho. Nós estamos tão próximos de nossas criações que não conseguimos evitar ver seus defeitos. Isso atinge novatos e grandes veteranos. No início de 2017, **J.K. Rowling** escreveu no Twitter que

J.K. Rowling chegou até a duvidar do próprio talento, mas foi até o fim

nunca conseguiu escrever um livro sem chorar e duvidar de si mesma. **Neil Gaiman** fala o tempo todo que está tendo problemas com qualquer que seja seu projeto atual. *Quase todo escritor, em algum ponto durante um livro, acha-o horrível*. O que separa os escritores reais dos que nunca chegam a concretizar seus objetivos é que os primeiros continuam escrevendo e chegam ao final de suas obras, mesmo duvidando delas.

Nunca haverá um livro perfeito. **Stephen King** não conseguiu escrever o romance perfeito em *A Coisa* ou *O Cemitério*; **George R. R. Martin** não foi perfeito em *A Tormenta de Espadas*. Nem eu nem você seremos perfeitos, nunca. Mas podemos ter romances terminados. Podemos ter campanhas jogadas.

Quando eu era adolescente, jogava com um mestre muito perfeccionista. Após cada sessão, ele ficava pensando em como ela poderia ter sido melhor. Resultado: em geral a sessão seguinte era *a mesma sessão mais uma vez,* para que ele tentasse "corrigir os problemas" do jogo anterior. Ou pior: ele chegava na sessão seguinte e simplesmente nos narrava o que "tinha acontecido de verdade" no jogo, pedindo que esquecêssemos a campanha real. É claro que nenhum de seus jogos foi muito longe, e o culpado foi esse perfeccionismo. Ele era um bom mestre, mas quase todos os mestres que efetivamente deram prosseguimento a suas campanhas foram melhores para mim: eles criaram memórias reais, nos permitiram rolar dados, rir, tomar decisões que influenciassem a campanha de forma definitiva.

Especialmente no começo, você estará destreinado, incerto. À medida que avançar, você vai adquirir prática, truques sujos, malandragem. Verá o que funciona e o que não funciona na página ou na sessão de jogo. No inicio, os mestres com quem jogo hoje em dia não eram tão bons quanto o mestre perfeccionista que descrevi. Mas, com o tempo, ficaram *muito* melhores. Porque têm prática. Porque treinam a cada sessão.

O Fim

Certo. Você teve fôlego. Foi em frente, resistiu à vontade de revisar eternamente. Você chegou ao fim.

Então, uma vez que tenha terminado, você deve deixar o texto "descansando". Espere algumas semanas, sem sequer olhar para ele. Durante esse tempo, aproveite para usar suas horas designadas de trabalho para todas as atividades "inúteis" que você vinha negligenciando. Mas estabeleça uma data para voltar a produzir!

Uma vez que você volte ao texto, vá relendo e revisando/editando. Reescreva tudo que for necessário. Você terá adquirido o conhecimento para melhorar seu começo, tendo ido até o final. Escrever foi tanto produção quanto treinamento. Mas cuidado: agora *também* não é hora de revisar o mesmo trecho incontáveis vezes, buscando perfeição! Perfeição continua não existindo. Vá em frente com sua revisão/reescrita, como foi em frente com sua escrita. Talvez você precise mudar a própria história. Isso é ótimo; vá fazendo as modificações necessárias. Mas não desfaça mais do que o mínimo indispensável! Você não deve destruir o que passou tanto tempo construindo.

E aqui, pela primeira vez, você precisa tentar ter qualidade. Antes bastava *produzir,* agora tente *produzir bem.* É provável que seu primeiro projeto não seja uma obra-prima. Tudo bem. Seu objetivo é evoluir sempre.

Esta parte do processo não se aplica a mestres, é claro — a não ser talvez no âmbito de preparação da campanha. Para mestres, não é tão importante ter um início polido e aperfeiçoado. É importante reunir os amigos, rolar dados, divertir-se e contar uma história juntos, mesmo que não seja a melhor história do mundo. Apenas tente aprender com seu grupo e seus jogos. Evolua.

Quando terminar mais essa etapa, você se verá numa posição nova. Você terá uma obra acabada em mãos.

Você será um escritor. Será um mestre de RPG. Você terá criado algo e pode se orgulhar. Talvez publicar seja difícil, talvez a campanha tenha tido problemas. Não importa. Você produziu até o final. Adquiriu XP. Sua próxima obra será melhor, e a terceira será melhor ainda. Tudo ficará mais fácil. Você precisará de menos revisão. Ficará mais rápido. Perderá todo o medo.

Você descobrirá que não existe prazer igual à criação.

Bem-vindo ao clube. Nós estávamos esperando por você.

LEONEL CALDELA

O Labirinto da Morte

por Athos Beuren
arte de Walter Pax

Prólogo

O reino de Valguardia foi governado por anos pelo Rei William Woodshield, um regente nobre e justo, mas que nunca teve filhos. Agora, já um ancião, Sir William busca um herdeiro digno para continuar seu legado. Para isso, o velho soberano construiu um labirinto nas entranhas de uma montanha afastada e determinou que qualquer um que deseje ser escolhido deverá primeiro cruzá-lo. O caminho até a saída está repleto de armadilhas, monstros e desafios que irão exigir força, inteligência e coragem para serem superados.

Você quer provar que é capaz de cruzar o labirinto e tornar-se o novo regente de Valguardia. Seu corpo forte, sua mente afiada e sua espada rápida estão prontos, mas sua maior força está na confiança que as pessoas depositam em você.

No dia do desafio você é conduzido junto de outros três candidatos até a entrada do labirinto — um elfo com um arco longo, uma humana com um cajado brilhante e um guerreiro cujos músculos desmentem a idade dos cabelos grisalhos. Sir William surge carregado em uma liteira por um grupo de soldados e deseja boa sorte a cada um de vocês. Uma pesada porta de ferro é aberta e um escrivão ordena que o primeiro desafiante entre. Cada um dos seguintes avança labirinto adentro meia-hora depois do anterior. Você é o último a entrar. Você possui 20 pontos de **Vida**. Sua aventura começa aqui!

Vá para 1.

1 A porta bate às suas costas. O labirinto se inicia em um túnel úmido e frio. Você sente o cheiro de óleo queimado vindo das poucas tochas que pontuam a escuridão montanha adentro. Depois de cinquenta metros, o caminho termina em uma bifurcação. Enquanto o túnel continua após uma curva à esquerda, uma escada de madeira sobe até outro nível do labirinto à sua frente.

Entre as poças no chão você observa as pegadas dos outros três desafiantes se dividirem neste ponto. Parece que dois deles seguiram pelo corredor, um outro pela escada. Se quiser continuar pelo túnel, vá para **35**. Se preferir subir as escadas, vá para **12**.

2 Você salta de um patamar para outro mais baixo, uma vez que as escadas até lá estão quebradas. Agora não poderá retornar. Do outro lado da porta há um salão iluminado por fogareiros. As paredes exibem estandartes rasgados, um tapete comprido se estende a partir da entrada. Você avança entre colunas e arcos até parar diante de alguns degraus que conduzem a um patamar. Sobre ele, dois esqueletos meditam sentados em pranchas de madeira ao som de uma fonte que jorra da parede para uma fumegante piscina natural.

Mais um passo e os esqueletos despertam! Um ponto brilhante surge no fundo de suas órbitas vazias e, subitamente, eles seguram as cabeças e as arrancam do pescoço, jogando-as em sua direção! Os crânios cheios de chifres voam pela sala batendo os dentes ávidos para se alimentarem de carne humana. Ao mesmo tempo, os corpos sem cabeça arremessam ossos pontudos e afiados tentando atingi-lo.

Para vencer e chegar até a fonte você terá que destruir as malditas caveiras. Para derrotá-las, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza 1 ponto de **Vida**. Se vencer, vá para **20**.

3 A porta dá para um aposento bem iluminado com uma mesa ao centro. Sobre ela há um vaso de cerâmica violeta que chama sua atenção não somente pela cor, mas por ter uma porção de *olhos vivos* em sua superfície. Eles piscam e o observam. Se quiser colocar a mão no vaso, vá para **49**. Se quiser quebrar o vaso, vá para **37**. Se resolver fechar a porta e continuar pelo corredor, vá para **15**.

4 Você alcança o fim do túnel ainda inteiro e limpa o suor frio da testa antes de acionar a alavanca. Para sua decepção, tudo que ela faz é desligar a armadilha para que possa voltar ao poço em segurança — reduza 2 pontos de **Vida** pelo desgaste. O que fará agora? Irá abrir a porta alguns níveis abaixo (vá para **2**) ou vai descer pela corrente até o fundo do poço (vá para **47**)?

5 Ao cruzar a passagem, uma grade pesada desce do teto e bloqueia o caminho de volta. Do fundo do aposento escuro uma criatura avança em sua direção. O *mutilador* é um monstro siamês cego que divide um mesmo par de pernas. Com um tronco robusto de costas para o outro, a criatura está equipada com um elmo pontilhado de furos e afiadíssimas garras de metal que se projetam com um longe alcance das quatro mãos. Uma corrente o prende à parede do fundo, mas permite que ele circule por toda a área da sala.

Numa das paredes há uma fresta apertada que você acredita ser a saída, então você planeja primeiro atrair o inimigo para o lado oposto e só então tentar passar, garantindo que terá algum tempo extra se ficar preso. O mutilador tem ouvidos excelentes e quase arranca um bife de seu abdômen quando você dá o primeiro passo. Role um dado até tirar o número 6. Cada vez que o resultado for qualquer outro, você é atingido pelas garras do adversário — reduza 1 ponto de **Vida**. Se sobreviver, você escapa pela fresta e escorrega por um túnel até cair em um corredor — vá para **28**.

6 A corrente aguenta até que você chegue no fim e salte dela para o chão, escapando da armadilha. Na lateral do poço, uma abertura o leva até um enorme salão natural cuja extensão você chega a perder de vista na caverna.

Um vasto lago se inicia cem metros à frente. Milhares de misteriosos pontos brilhantes abaixo da superfície de águas negras fazem com que ele pareça um céu estrelado. A beleza da cena, porém, se perde em um cadáver jogado na margem mais próxima.

Adiante, você avista duas figuras esculpidas na parede de rocha — as cabeças de um cavalo e de um carneiro. Na base de cada uma há uma passagem que segue caverna adentro.

Se você quiser ir até o cadáver na beira do lago, vá para **13**. Você também pode seguir pela passagem do cavalo (vá para **38**) ou pela passagem do carneiro (vá para **30**).

7 Sua espada é devorada pela esponja e tudo que lhe resta para defender-se é um punhal. Irritado, você deixa o salão e desce pela corrente até o fundo do poço. Vá para **47**.

8 O declive o leva até um aposento iluminado por velas grossas e decorado com fitas escuras que enfeitam as paredes. No fundo há uma caixa de metal de pé, grande o bastante para conter um homem: um instrumento de tortura conhecido como *dama de ferro*. Ela deveria abrir e revelar o interior repleto de cravos longos e perfurantes, mas a tampa está trancada. Se você tiver uma chave de ferro e quiser abri-la, vá para **22**. Caso contrário, você não tem muito a fazer senão retornar e seguir pelo caminho oposto — vá para **39**.

9 O salão natural é enorme. Bem adiante você avista duas figuras entalhadas na parede de rocha, uma que se parece com a cabeça de um cavalo e a outra com a de um carneiro. Na base de cada uma há uma passagem que segue caverna adentro. Se resolver seguir pela passagem do cavalo, vá para **38**. Se preferir seguir pela passagem do carneiro, vá para **30**.

10 Você tateia às cegas procurando uma saída, mas não demora muito para cair em um buraco fundo o bastante para quebrar suas pernas e impedi-lo de escapar do labirinto. Talvez o novo rei de Valguardia lhe dê um enterro digno algum dia...

11 Você golpeia as mãos da estátua fazendo o gelo se partir e liberta a mulher.

— Rápido, saia daqui! Esse demônio não vai ficar congelado por muito tempo. Desta vez vou ter mais cuidado — ela diz, retomando o cajado.

A estátua começa a rachar e então explode em estilhaços ao mesmo tempo em que um grito ensurdecedor ecoa no poço. A maga aponta sua arma e confronta o inimigo com um novo raio congelante, que parece esbarrar numa barreira visível somente pela refração causada pelo calor da criatura oculta.

— Vá, você merece ser o herdeiro do reino de Valguardia! — ela grita colocando todo seu poder arcano no cajado. Você é atingido por uma onda de choque que o derruba em outra seção do mezanino. Sem outra opção, você decide seguir em frente, encorajado pela confiança da maga.

Agora, você já não consegue retornar ou alcançar o túnel na lateral do poço, mas ainda pode abrir a porta que vira antes (vá para **2**) ou descer pela corrente até o fundo (vá para **47**).

12 Os degraus o levam até um aposento cercado de colunas. No centro, um pilar de metal retorcido brota do chão simulando a garra de um dragão. Os dedos de aço seguram uma bola de cristal na altura de sua cintura, no interior da qual parece haver uma névoa mágica. Se quiser colocar as mãos sobre o cristal, vá para **23**. Se preferir não tocá-lo, poderá escolher uma das duas saídas da sala para continuar através do labirinto — a saída em frente (vá para **5**) ou a da direita (vá para **41**).

13 Como você podia imaginar, o aventureiro caído é o guerreiro de cabelos grisalhos, um de seus adversários. A espada de duas mãos e armadura de couro negro dele estão intactas, embora o homem esteja morto. Você vira o cadáver para cima. Seu rosto pálido está tomado por veias azuis e rastros de sangue que escorrem de seus olhos, boca e nariz. Ele parece ter sido envenenado.

Os equipamentos do guerreiro não são melhores que os seus. Os pertences dele também são desinteressantes, exceto por um pote de vidro tampado cheio de vermes úmidos e luminosos. Se quiser pegar o recipiente, vá para **19**. Caso contrário, você poderá seguir pela passagem do cavalo (vá para **38**) ou pela passagem do carneiro (vá para **30**).

14 Quando você ingressa no túnel em direção à alavanca, uma sequência de pêndulos com lâminas criam um obstáculo mortal ao longo do trajeto. Você terá de ser ágil para não ser fatiado! Role um dado. Se o resultado for três ou mais, vá para **4**. Se for menor que três, seu corpo é divido ao meio e sua aventura termina aqui.

15 O corredor se transforma em um túnel baixo. Mais à frente, ele está bloqueado por barras de ferro negro que dão a impressão de moverem-se suavemente na escuridão adiante. Se você estiver carregando um amuleto de jade, vá pra **34**. Caso contrário, vá para **46**.

16 Após derrotar a bruxa ancestral, você descobre que o fundo da caixa de torturas é falso e pode ser retirado pela frente. Atrás dele, uma passagem estreita termina em um balcão de pedra com três frascos de vidro cheios de líquido e um bilhete.

"Para o bem ou para o mal, a poção do meio fará de outra algo útil afinal".

O recado é bastante claro. A poção do meio é um agente incolor. Se misturá-la com o líquido vermelho, da esquerda, criará uma poção de cura que, ao ser consumida, irá restaurar 5 pontos de **Vida**. Se preferir despejar o do meio no frasco da direita, com a poção verde, criará um composto ácido que poderá ser utilizado uma vez em combate, valendo como uma rolagem de dado com resultado seis.

Depois disso você retorna à bifurcação e segue pelo caminho oposto. Vá para **39**.

17 Você alcança a fruta mais próxima e recua rápido, antes que abuse da força do galhos. De volta ao patamar, você constata que a maçã azul é gelada e possui um cheiro extremamente doce. Antes de prosseguir, decida se irá comer a maçã ou apenas guardá-la consigo. Depois, você resolve voltar e seguir pela outra passagem. Vá para **5**.

18 Ao subir no mezanino, você se depara com a mulher que entrou antes de você no labirinto. Ela está presa pela cintura nas mãos de uma enorme estátua de gelo. Seus pés balançam no ar enquanto ela inutilmente faz força para se livrar. O cajado dela está caído no chão aos pés da robusta figura branco-azulada. Se quiser ajudar a maga, vá para **11**. Se resolver pegar o cajado e abandoná-la à própria sorte, vá para **27**.

19 Você está seguro sem ter contato direto com os vermes, diferente do guerreiro que os catou de dentro do lago com as próprias mãos para colocá-los no pote. Você amarra o recipiente em sua cintura e, ao avançar, percebe que a luminosidade dos vermes funciona como uma lanterna em meio à escuridão. Por onde irá seguir agora? Se resolver continuar pela passagem do cavalo, vá para **38**. Se optar pela passagem do carneiro, vá para **30**.

20 Os esqueletos se desmontam tão logo seus crânios são destruídos. Com o caminho livre, você sobe no patamar e vai até a fonte de água quente. No fundo da cristalina piscina natural há uma porção de cabos de espadas e lâminas pela metade no entorno do que parece ser uma pedra porosa. Se resolver mergulhar sua espada na fonte para tocar a coisa, vá para **32**. Caso contrário, restará sair do salão e descer pela corrente até o fundo do poço — vá para **47**.

21 Você remove a grade, apanha uma tocha do labirinto e entra no poço. Ele se abre num túnel escuro e lamacento, que você segue até um beco. Na parede que interrompe seu caminho há três gavetas de pedra. Elas estão abertas. Dentro da primeira há um amuleto de jade. Na segunda, uma chave de ferro. Na última, um pergaminho enrolado. Você escolhe um dos itens e o apanha — ao fazer isso, as outras duas gavetas se fecham. Se escolheu o pergaminho, poderá verificar seu conteúdo indo para **31**. Não há outra passagem aqui, então você volta ao labirinto e segue pelo corredor. Vá para **44**.

22 Assim que é destrancada, a tampa se abre sob o empurrão violento de uma criatura que jazia no interior da dama de ferro! Uma bruxa perversa encerrada há séculos voa para fora, determinada a matá-lo! Ela tem um prego enorme espetado em cada olho e bocas com línguas escuras e repulsivas ocupam a palma de suas mãos. Seus cabelos brancos e sujos conversam com as vestes podres e retalhadas que flutuam em torno de seu corpo. Ela grita ódio e insanidade e o ataca. Para derrotá-la, role um dado até tirar o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza 1 ponto de **Vida**. Se vencer, vá para **16**.

23 Ao tocar a bola de cristal sua mente é invadida por visões que mostram os outros desafiantes no labirinto. A maga está enfrentando uma criatura invisível com seu cajado, disparando raios congelantes contra o adversário. O guerreiro está examinando algo brilhante no fundo de um lago escuro. O elfo parece estar armando uma emboscada numa passagem cuja entrada lembra uma cabeça de cavalo.

Ao afastar-se da esfera mágica, você está exausto. Reduza 2 pontos de **Vida**. Agora, por qual caminho vai continuar? Se escolher a saída em frente, vá para **5**. Se preferir a passagem da direita, vá para **41**.

24 Sua mão toca apenas o fundo do vaso, nada mais. Quando torna a abrir os olhos, porém, sua visão está ampliada. Você sente sua testa formigar e descobre que agora possui um terceiro olho — uma dádiva mágica que irá se desfazer assim que deixar o labirinto. Você deixa a sala e segue pelo corredor. Vá para **15**.

25 A corrente se quebra e você cai no fundo do poço, onde o que lhe aguarda é um chão duro o bastante para fazer seu corpo espatifar-se como uma gelatina. Seus ossos o encaram repartindo suas vestes de forma horrenda. Sua aventura termina aqui.

26 Depois da cortina de serpentes, o túnel fica mais espaçoso e a rocha trabalhada. Trinta metros adiante você chega a uma bifurcação em T. Se quiser tomar o caminho da esquerda, descendo uma rampa, vá para **8**. Se resolver virar à direita, vá para **39**.

27 O poder contido no cajado está além de sua capacidade. Quando você o toca, uma supernova de gelo explode congelando *tudo* em torno dele! Se você tiver comido uma maçã azul, seu corpo resiste ao efeito do frio. Caso contrário, você morre como uma estátua de gelo e sua aventura termina aqui.

Se sobreviver, você percebe que a maga não teve a mesma sorte e se arrepende de não tê-la ajudado ao ver seu rosto congelado em uma pavorosa expressão de horror, embora fossem adversários.

O cajado agora está quebrado e não resta outra coisa senão seguir em frente. Se quiser descer o poço e explorar o túnel, vá para **29**. Se resolver abrir a porta alguns níveis abaixo, vá para **2**. Se preferir descer pela corrente até o fundo, vá para **47**.

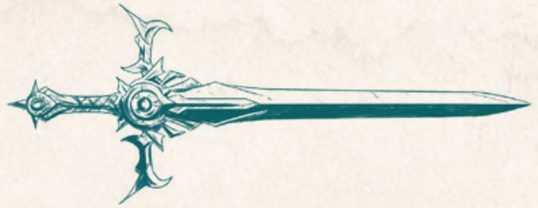
28 Você avança até chegar a uma porta de madeira na parede esquerda do corredor. Se quiser abrir a porta, vá para **3**. Se resolver continuar em frente, vá para **15**.

29 Os degraus que descem até a plataforma de acesso ao túnel rangem sob seu peso, mas mantêm-se firmes. Apesar da distância na escuridão, no fim do túnel uma tocha ilumina uma alavanca no chão. Se quiser acioná-la, vá para **14**. Caso contrário, você pode abrir a porta alguns níveis abaixo (vá para **2**) ou descer pela corrente até o fundo do poço (vá para **47**).

30 A passagem do carneiro parece ter tido todas as suas tochas removidas. Para piorar, depois de uma curva você acaba perdendo o chão e deslizando por um túnel íngreme até sabe-se lá onde. Agora o lugar está na mais completa escuridão. Se você estiver carregando um pote com vermes luminosos, você o sacode para animar as criaturas e usa a luz para iluminar o caminho até encontrar uma saída — vá para **40**. Se não tiver o item, vá para **10**.

31 Anote a referência da qual você acaba de vir, pois deverá voltar a ela assim que tiver lido o conteúdo do pergaminho. Você desenrola o papel e lê nele uma simples frase: *"olhos fechados veem melhor!"*. Agora, volte e continue sua busca de onde parou.

32 Sua lâmina penetra no objeto surpreendentemente macio, mas fica presa. Ao ser tocada, a *esponja cáustica* retém sua espada para alimentar-se do metal. Role um dado. Se o resultado for 1, 2 ou 3, vá para **7**. Se for 4, 5 ou 6, vá para **43**.



33 Os galhos mais grossos vão ficando para trás e você se arrisca na ponta da árvore para alcançar uma das maçãs azuis. Role um dado. Se o resultado for três ou mais, vá para **17**. Se for menor que três, vá para **48**.

34 As barras de ferro na verdade são serpentes negras amarradas ao teto pelo rabo, como uma cortina. Quando você chega perto, os brilhantes olhos de vermelho-sangue das criaturas assumem a coloração verde da jade. Sem hostilizá-lo, os répteis abrem caminho para que passe, como se estivessem hipnotizadas pelo amuleto. Vá para **26**.

35 Mais adiante, há uma grade de um metro de diâmetro no chão, certamente ignorada por seus adversários. Depois dela, as pegadas deles se tornam mais secas até desaparecerem. Se quiser abrir a grade e descer no poço abaixo dela, vá para **21**. Se resolver continuar pela passagem, vá para **44**.

36 O terceiro olho permite que você enxergue a sombra como se sua imagem fosse óbvia. A espada mágica debela os ataques da criatura e fere seu corpo etéreo. Enfurecido, o ser estica os braços imateriais para o alto, como se tentasse agarrar o céu, e começa a sugar toda a escuridão em volta! A luz aumenta, ofuscando-o. Quando abre os olhos, você se vê num ambiente branco e infinito, sem qualquer dimensão. A sombra se tornou uma criatura enorme, de trevas palpáveis, e que agora voa em sua direção rugindo monstruosamente.

Para derrotar a sombra, role um dado até tirar três vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza 1 ponto de **Vida**. Se vencer, vá para **50**.

37 Os olhos do vaso se arregalam diante do seu golpe, e depois se transformam em cacos meramente pintados espalhados sobre a mesa. Ao mesmo tempo, os *seus* olhos perdem a visão — para sempre. Cego, você não terá chances de vencer o labirinto mortal. Sua aventura termina aqui.

38 A passagem do cavalo está estrategicamente iluminada para esconder algumas seções importantes. A primeira delas é uma parte do piso onde há uma armadilha oculta pela sombra de uma rocha. Ao dispará-la, uma rede com lastros cai do teto e o envolve. Da escuridão, o elfo arqueiro que entrou no labirinto antes de você então dispara uma flecha. Ele não precisa de outra para matá-lo. Engasgando em seus últimos momento com o pescoço perfurado, você reza para que este pérfido canalha jamais se torne rei de Valguardia. Sua aventura termina aqui.

39 Esta direção o leva até um poço largo e profundo. Escadas e plataformas de madeira encostadas nas paredes percorrem o trajeto até em baixo e dão acesso à outra passagem no meio do caminho. Uma corrente presa no teto vai até quase o fim do poço, onde termina em um lampião que você mal pode enxergar à distância.

Olhando para baixo você pode ver a entrada de um túnel mal iluminado e uma porta de madeira e ferro fechada ao longo das plataformas. No alto de alguns degraus que se iniciam numa outra plataforma você também avista um mezanino de pedra próximo ao teto do poço. Você vai:

Explorar o túnel?	Vá para **29**
Abrir a porta?	Vá para **2**
Subir no mezanino?	Vá para **18**
Descer pela corrente?	Vá para **47**

40 O túnel termina diante de uma porta grande. Ela se abre para um aposento circular e se fecha com um estrondo às suas costas. No centro da sala há uma coluna oca, dentro da qual crepita uma fogueira. A luz quente projeta nas paredes uma série de figuras recortadas na extensão da coluna vazada. De repente, a sombra entre duas figuras bruxuleantes sai da parede e o ataca!

A coisa o fere como se cravasse uma lâmina fria em seu peito, mas não há corte, apenas dor — reduza 2 pontos de **Vida**. A sombra volta a se misturar à penumbra, tornando-se invisível. Como não há maneira de apagar o fogo protegido pela coluna, você não vê alternativa senão atacar a sombra. Se você possuir um terceiro olho *e* uma espada mágica, vá pra **36**. Caso contrário, vá para **45**.

41 Você sai da sala para um patamar aberto no alto de um grande salão natural do qual não consegue ver toda a extensão. Na beirada, uma frondosa árvore de folhas brancas e maçãs azuis faz uma curva para fora, deixando seus ramos pendurados sobre o vazio. Se quiser tentar apanhar uma das frutas exóticas, vá para **33**. Caso contrário, você resolve voltar e seguir pela outra passagem — vá para **5**.

42 Sua mão toca apenas o fundo do vaso, nada mais. De repente, você sente uma dor aguda no olho direito, tão forte que ele parece estar sendo arrancado. Você grita enlouquecido até a dor parar, e então percebe que seu olho sumiu e foi adicionado à coleção do vaso — e agora o está observando! Reduza 4 pontos de **Vida**. Sem metade da visão será muito mais difícil completar sua tarefa. Inconformado, você deixa a sala e segue pelo corredor. Vá para **15**.

43 Você põe toda sua força no puxão e arranca a espada da esponja submarina. Embora tenha tido este contratempo, o gume de sua espada banhada na fonte agora emana um brilho especial. Magia! Encantada, sua arma será de grande valia contra criaturas sobrenaturais — muitas das quais não são afetadas por lâminas comuns. Satisfeito, você deixa o salão e desce pela corrente até o fundo do poço. Vá para **47**.

44 A passagem desemboca numa pequena sala cuja saída está bloqueada por uma chapa de ferro. Uma manivela ligada a ela por uma corrente serve para movimentá-la e desobstruir o caminho. Quando começa a girar, porém, o mecanismo abre simultaneamente uma seção da parede oposta, de onde surge uma criatura horripilante!

Um caracol bizarro e atroz rasteja em sua direção com um barulho nojento. Uma dúzia de tentáculos brotam em torno de um olho avermelhado que se esconde no interior do casco repleto de espinhos assassinos. Antes que consiga abrir mais a chapa, o monstro lança os tentáculos em você, obrigando-o a soltar a manivela e fazendo a sala se fechar. Você terá que enfrentar esta criatura antes de prosseguir.

Para derrotá-la, role um dado até tirar uma vez o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza 1 ponto de **Vida**. Se vencer, você volta a girar a manivela, corre por baixo da chapa aberta e segue adiante pelo labirinto — vá para **28**.

45 Você não é páreo para a temível sombra. O ser sobrenatural brinca com você antes de tirar sua vida com um golpe que parece rasgar sua alma. Sua aventura termina aqui.

46 As barras de ferro na verdade são serpentes negras amarradas ao teto pelo rabo, como uma cortina, mas você só percebe isso quando elas revelam seus brilhantes olhos de vermelho-sangue e o atacam. Role um dado para ver quantas mordidas levou e reduza 2 pontos de **Vida** para cada uma. Se sobreviver, vá para **26**.

47 Você salta da plataforma para a corrente, fazendo-a sacudir desgovernada por algum tempo. Depois, você a deixa escorregar entre as mãos e vai descendo até ouvir um estalo num dos elos mais acima. A corrente foi sabotada! Role um dado. Se o resultado for três ou mais, vá para **6**. Se for menor que três, vá para **25**.

48 Os galhos se quebram antes que você alcance a fruta. Agarrado ao ramo e às folhas, você despenca dentro de um lago. A altura faz a queda ser dolorida e você ainda é obrigado a se livrar de sua espada para nadar até a margem. Reduza 4 pontos de **Vida**. Agora resta-lhe apenas um punhal para defender-se. Você sai do lado e segue. Vá para **9**.

49 Os olhos piscam excitados quando você se aproxima, como se tentassem conversar com você. Em seguida, alguns se fecham apertados e outros se arregalam. Se quiser fechar os olhos ao colocar mão no vaso, vá para **24**. Se preferir manter os olhos bem abertos ao fazê-lo, vá para **42**.

50 A criatura explode como uma balão de tinta negra, devolvendo ao lugar sua imagem real. No fim da sala, uma pesada porta de ferro se abre para fora do labirinto. Você é aclamado pela multidão extasiada com sua vitória. Eles jogam louros e fitas coloridas enfeitando o caminho pelo qual um grupo de soldados o acompanha até Sir William Woodshield. Os olhos do rei demonstram satisfação.

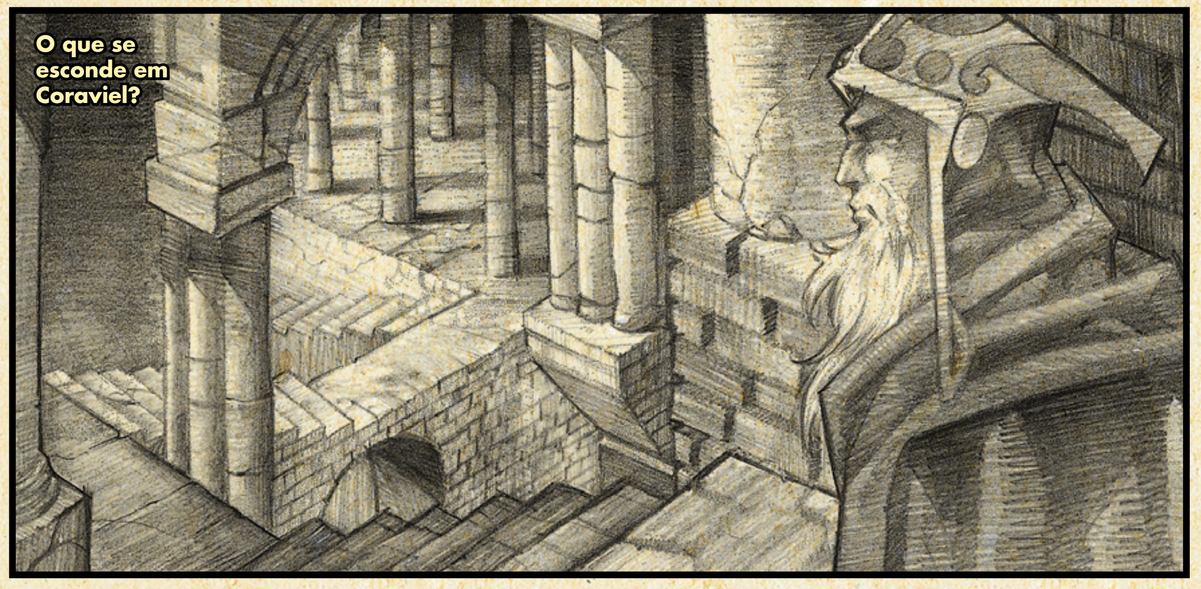
— Você provou ter a coragem, força e astúcia dignas de um líder. A alegria do povo de Valguardia diante de seu sucesso também diz muito sobre sua humildade e altruísmo. Com segurança, digo que encontrei o herdeiro de meu legado! Que todos o saúdem, futuro rei de Valguardia!

Sir William usa o restante de seu tempo em vida para ensiná-lo. Alguns meses, depois o povo se despede de Woodshield em uma comovente cerimônia ao fim da qual você também é coroado. As últimas palavras do antecessor então são lidas pelo escrivão:

— "...parto em paz e gratidão, seguro de que este que agora vos guia será o mais grandioso herói de Valguardia".

Entre lágrimas e sorrisos, o povo aplaude e o aclama como seu grande líder!

Gazeta do Reinado



NOVA ALA NA TORRE DE CORAVIEL

Às vésperas de completar o primeiro século desde que a Praga Coral foi descoberta pelo mago Thursten Covariel, uma nova esperança surge para as milhares de vítimas da doença em Lomatubar. Uma câmara promissora e totalmente inexplorada se abriu nas profundezas da Torre de Covariel, o lugar onde Arton teve contato com a praga pela primeira vez.

Costumeiramente procurada e saqueada por aventureiros em busca de uma cura, a Torre também já foi explorada sem sucesso inúmeras vezes por estudiosos preocupados com o futuro do reino. Boa parte dos túneis e salas do local já eram conhecidos, e mesmo aquelas famosas por estarem escondidas por magia haviam sido mapeadas e marcadas em vão.

Pelo menos até agora.

Um novo portão começou a se abrir no centro exato da construção, girando magicamente sobre mecanismos até então ignorados, revelando um verdadeiro anfiteatro subterrâneo, com centenas de novas passagens e corredores abrindo-se aos poucos conforme os dias passam.

Tudo indica que há de fato alguma relação entre os 100 anos do surgimento da Praga em 1412 e a abertura do Portal de Covariel, já que os símbolos e escritos arcanos lembram de certa maneira um imenso e complexo calendário.

O regente, Kholtak Sedmoor, isolou toda a área por precaução, enquanto recruta aventureiros para dar início as expedições exploratórias ao complexo.

De acordo com ele, tudo deve ser feito com cuidado. Essa pode ser nossa última chance.

Para o norte, meu jovem!

É o que prega o halfling Felingos Paga-Lanches, novo coordenador da Guilda dos Batedores de Gorendill. Após a partida de Dulcine Longbow, fundadora e antiga líder, muitos acreditaram que a Guilda estava acabada. E, de fato, ela suspendeu suas atividades por um longo período, voltando apenas recentemente, sob nova direção. Para coroar este retorno em grande estilo, foi anunciada a sua mais ousada expedição: uma aventura exploratória rumo ao norte do continente artoniano!

Em entrevista exclusiva para a *Gazeta do Reinado*, Felingos falou um pouco sobre o retorno da Guilda e seus planos: “Passamos muito tempo parados, então achei que precisávamos de algo grande. Alguma ideia que chamasse bastante a atenção”.

O porquê do Grande Norte lhe pareceu óbvio:“Estamos cansados de ouvir histórias de exploradores em Lamnor, na tão famosa Galrasia ou nos longínquos Reinos de Moreania, mas o que sabemos sobre o que existe além do Deserto da Perdição?.

Modesto, Felingos admite que a ideia não foi apenas dele. Um grupo de aventureiros o procurou perguntando sobre locais realmente inexplorados, que pudessem esconder tesouros inimagináveis. Estavam aborrecidos por já terem, de acordo com eles, explorado quase todos os lugares que haviam para se aventurar. Foi nesse momento que a ideia surgiu.

“Quando retornarmos contaremos tudo em primeira mão para a *Gazeta*”, afirmou Paga-Lanches.

Tibar maldito em Fortuna

Um boato peculiar vem preocupando a população mais abastada de Fortuna, o Reino da Boa Sorte. Um tibar de ouro amaldiçoado estaria em circulação, trocando de mãos rapidamente. Essa moeda aparentemente igual a todas as outras faria com que aquele que a receba como pagamento passe a sofrer com uma onda de azar destrutiva até que seja capaz de gastá-la.

A história da tal moeda muda de taverna para taverna, mas a mais comum conta que a peça teria pertencido a Daiene Tolliannor, uma ladina aventureira descendente distante do próprio criador do Tibar, o conselheiro Quindogar, de Deheon.

Apanhada durante um assalto, Daiene havia negociado com os captores certa soma em troca da liberdade, mas acabou presa e vendida como escrava devido a falta de um único tibar de ouro perdido. Sua raiva e frustração contra aquele que encontrou a moeda seria a origem da maldição.

Verdade ou não, é fato que cada vez mais os supersticiosos moradores evitam receber tibares de ouro, preferindo contar os trocados para não correr riscos. O receio também faz que aqueles que possuem tais moedas consigo tentem gastá-las o mais rápido possível e a qualquer custo.

Os mais pessimistas temem que a histeria acabe bagunçando a economia do reino, ou causem tumultos entre os burgueses, comerciantes e aventureiros. Outros, oportunistas, estão ávidos por livrar os cidadãos preocupados de suas moedas, levando-as para outros reinos.

Belmont precisa de você!

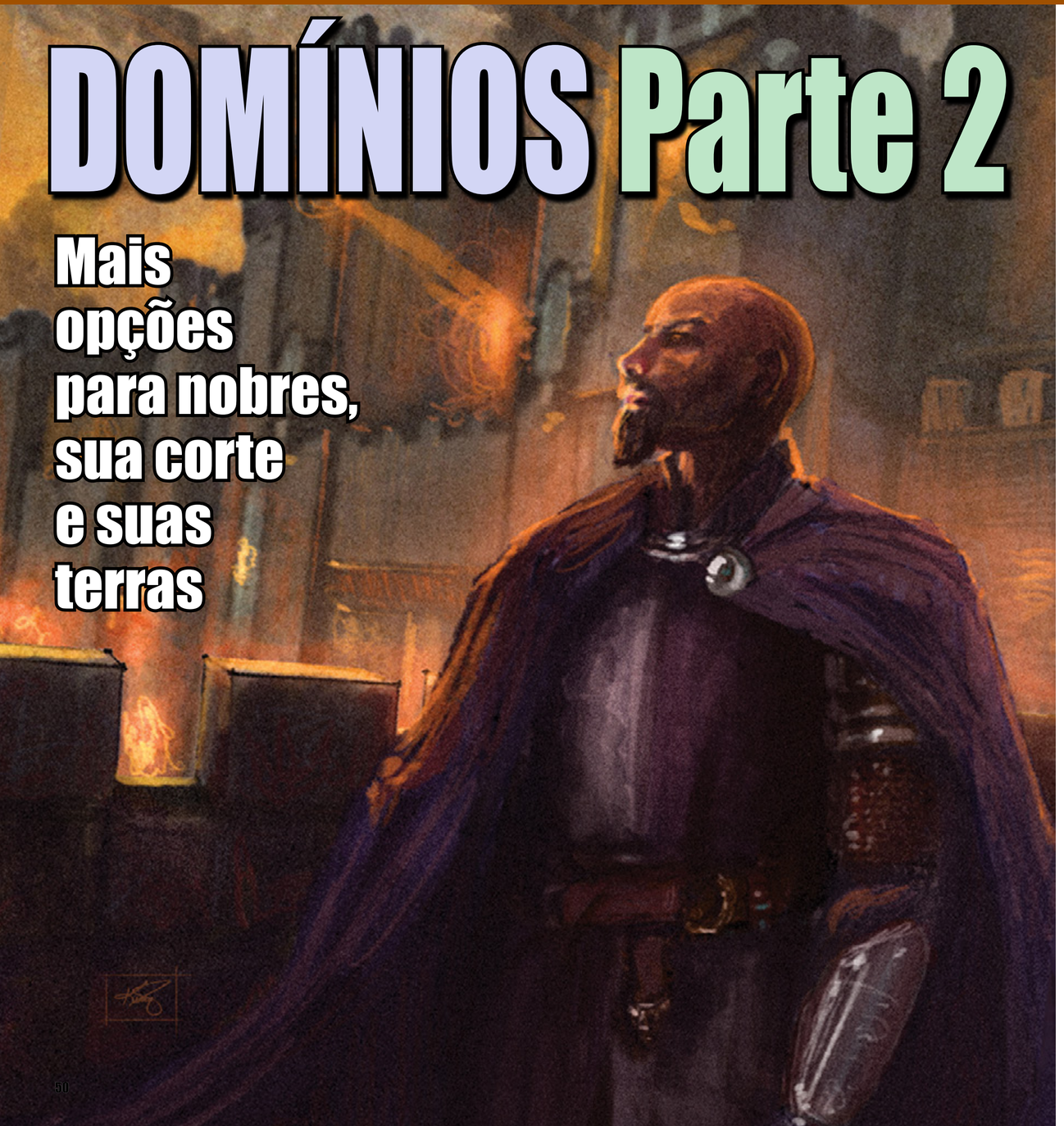
Exceto se você for um paladino de Thyatis, tudo na vida tem um fim. Uma prova disso é que, após décadas de aventuras e incontáveis tesouros conquistados, o explorador Joseph Belmont anunciou que irá encerrar suas atividades em breve para se dedicar integralmente a jornada mais desafiadora de sua vida: a aposentadoria.

Em agradecimento aos incontáveis serviços prestados à coroa do Reinado, a rainha-imperatriz Shivara o presenteou com títulos e terras, para que Joseph fizesse delas o que bem entendesse. Pensando em ter todo conforto possível nesses últimos anos, mas também odiando a ideia de ficar parado, o agora Barão Belmont resolveu reger pessoalmente os novos domínios. Mas, para isso, ele precisa da sua ajuda!

Pavimentar estradas, erguer muros, plantar grãos, construir estalagens e forjas, treinar novos milicianos e curandeiros... Há possibilidades para todos crescerem e prosperarem nessa cidade nascente.

Mas não será fácil: há quem diga que o bom Barão se tornou um homem truculento após uma vida inteira de aventuras, e que ele carece de habilidades diplomáticas para o desenvolvimento comercial e político da região. Não se descarta a possibilidade de um corpo de conselheiros ser eleito entre os primeiros moradores.

GOBLINS DE VALKARIA



DOMÍNIOS Parte 2

Mais opções para nobres, sua corte e suas terras

CAVERNA DO SABER

Na Dragão Brasil 118, apresentamos regras básicas para personagens se tornarem nobres e governarem suas próprias terras. Agora, vamos aprofundar esse tema, com mais opções para os regentes e seus domínios.

Novas estatísticas

Para começar, trazemos três novas estatísticas para domínios — *terreno*, *povo* e *corte*. O uso delas é opcional e fica a cargo do mestre. Cada estatística traz mais detalhes para os domínios, mas também mais complexidade para o jogo. Use o bom senso: se os domínios são parte secundária de seu jogo, é melhor ignorar essas estatísticas. Mas se o seu grupo quiser se aprofundar no "jogo dos tronos", vale a pena utilizá-las.

Terreno

Pelas regras básicas, apresentadas na coluna anterior, não há diferença entre um domínio numa planície verdejante e um domínio num pântano fedorento.

Se você quiser um sistema mais detalhado, pode adicionar a característica "Terreno" aos domínios. Isso define o principal tipo de terreno do domínio — não necessariamente o único. Um domínio com terreno Planície, por exemplo, pode ter bosques e colinas, mas será predominantemente plano, assim como um domínio com terreno Floresta pode ter áreas abertas, mas será em sua maioria tomado pela vegetação.

Terreno	Nível Máximo	Potencial Mágico
Colinas	5	5
Deserto	1 (5 para qareen)	9
Floresta	4 (6 para elfos)	9
Montanha	3	7
Pântano	2	8
Planície	6	4
Subterrâneo	2 (6 para anões)	8
Área de Tormenta	1	1
Domínio próximo de rio grande ou mar	+1	—
Domínio com elementos exóticos, como um cemitério de dragões ou círculo de pedras	—	+1

O terreno limita o nível máximo do domínio, assim como o potencial mágico de uma terra (veja "Torres", a seguir). Também abre acesso a construções específicas.

De acordo com o mestre, o regente pode trocar o terreno do domínio. Se isso for permitido, exige uma ação com a mesma classe de dificuldade e custo de subir o nível do domínio. Use o bom-senso: pode ser possível transformar uma floresta em planície (com desmatamento), ou uma planície em pântano (com desvios de rios e represas), mas deve ser bem difícil transformar uma montanha num deserto!

Povo

Da mesma forma, as regras básicas não diferenciam entre um domínio humano e um domínio élfico, ou de qualquer outra raça. Usando esta opção, você deve determinar qual o povo do domínio. Assim como acontece com terrenos, o fato de um domínio ser "humano", por exemplo, não significa que *somente* humanos habitam lá, apenas que eles são a raça mais comum ou dominante.

Cada povo fornece um benefício específico ao domínio, descrito a seguir.

Se o regente quiser, pode trocar o povo do domínio. Isso exige uma ação com a mesma classe de dificuldade e custo de subir o nível do domínio. Tentar trocar o povo do domínio diminui a lealdade em uma categoria (independentemente da tentativa ser bem-sucedida ou não!).

Humano. Sempre ambiciosos, humanos são famosos por expandirem suas metrópoles numa velocidade que deixa as outras raças impressionadas — ou assustadas. O custo de subir o nível do domínio diminui para um número de Lingotes de Ouro igual a quatro vezes o próximo nível do domínio (em vez de cinco vezes).

Anão. Mestres engenheiros, anões erguem construções com mais facilidade que qualquer outro povo. Construções em um domínio anão têm seu custo reduzido em 1 LO (mínimo 1). Se você estiver usando as regras de terreno, o nível máximo de subterrâneo para anões será 6.

Elfos. Em comunhão com a natureza, elfos conseguem criar cidades que não interferem com as energias mágicas da terra. O potencial mágico de um domínio élfico aumenta em +1 e não é afetado pelo nível do domínio. Se você estiver usando as regras de terreno, o nível máximo de floresta para elfos será 6.

Goblins. Goblins procriam mais rapidamente que qualquer outra raça. Uma vez por turno de domínio, você pode recrutar uma unidade militar básica automaticamente, sem precisar gastar uma ação ou dinheiro.

Halflings. Halflings estão quase sempre de bem com a vida, e precisam ser muito mal tratados para se voltarem contra seus governantes. Durante a etapa de ajuste de cada turno de domínio, você pode rolar 1d6. Com um resultado 4, 5 ou 6, a lealdade do domínio aumenta em uma categoria (até o máximo de prestativo).

Minotauros. Disciplinados e militaristas, minotauros erguem exércitos (que chamam de "legiões") como nenhum outro povo. Unidades militares em um domínio táurico têm seu custo reduzido em 1 LO (mínimo 1). As regras para unidades militares serão apresentadas na próxima edição.

Qareen. O poder dos meio-gênios de moldar a realidade, quando aplicado a um povo inteiro, garante que coisas ruins raramente aconteçam. Durante a etapa de eventos de cada turno de domínio (veja na próxima edição), você pode fazer duas rolagens, e escolher qual usar. Se você estiver usando as regras de terreno, o nível máximo de desertos para qareen será 5.

Corte

O nível de um domínio determina seu poder e prosperidade gerais. Mas não diz muito sobre a estrutura do governo em si. É possível ter um domínio pequeno, mas bem governado, ou um domínio rico, mas tomado pela corrupção e decadência. Se quiser regras para isso, você pode adicionar a característica "Corte" ao domínio.

A corte é o centro de poder do domínio, o lugar de onde o regente exerce seu governo. Assim como a lealdade, a corte possui categorias, que determinam quão bem ela funciona (e, também, quão bem o regente vive). Categorias baixas impõem penalidades nas ações de domínio; já categorias altas fornecem acesso a conselheiros e ações extras.

Cortes possuem um custo de manutenção, que deve ser pago na etapa 1 do turno de domínio. Se você não pagar o custo de manutenção da sua corte, ela automaticamente baixa uma categoria, e o caos temporário no governo impõe uma penalidade de –5 em todas as ações de domínio durante este turno.

Inexistente: o regente governa o domínio onde e quando consegue — nos fundos de uma taverna, em cima de uma carroça... Possui a ajuda de amigos ou, no máximo, alguns servos pagos de seu próprio bolso. Não ter uma corte impõe uma penalidade de –2 em todas as ações de domínio. **Manutenção:** 0 LO.

Pobre: o regente possui uma base de operações equivalente a uma estalagem comum, com alguns servos básicos (criado, cozinheiro, escriba). Uma corte pobre não fornece nenhum modificador para o regente. **Manutenção:** 1 LO.

Padrão: a corte possui uma estrutura completa, com salas de audiência e escritórios, e diversos servos, incluindo alguns especializados, como músicos, tutores, caçadores, etc. A corte é capaz de sediar reuniões, cerimônias e eventuais bailes. Os agentes e servos do regente são conhecidos pelo povo, e as pessoas comuns interagem mais com eles do que com o próprio regente em questões do dia-a-dia. Uma corte padrão fornece um conselheiro (veja a seguir). **Manutenção:** 3 LO.

Rica: mais do que uma única sede, a corte é uma rede de prédios espalhados pelo domínio, com um exército de servos e sua própria burocracia. O povo considera os membros da corte como figuras de autoridade, e as pessoas comuns interagem diretamente com o regente apenas em situações urgentes. Uma corte rica fornece três conselheiros ao regente, além de uma ação extra por turno de domínio. **Manutenção:** 5 LO.

Domínios iniciais começam sem corte. Aumentar ou diminuir a corte em uma categoria exige uma ação de domínio, um teste de Conhecimento (nobreza) com CD 20 e o gasto de 1 LO.

Conselheiros. Se você possui uma corte padrão ou rica, tem acesso a conselheiros (um ou três, respectivamente). Em termos de regras, cada conselheiro permite que você faça testes de uma perícia como se fosse treinado nela, mas apenas para ações de domínio. Quando sua corte chega ao nível necessário, você recebe o(s) conselheiro(s) automaticamente — mas, uma vez que escolha um conselheiro, só pode trocá-lo gastando uma ação (com a mesma CD e custo de mudar o nível da corte). A seguir estão alguns exemplos de conselheiros de acordo com sua respectiva perícia.

Atuação: arauto, bobo, menestrel. *Conhecimento (arcano):* adivinho, mago da corte, vizir. *Conhecimento (estratégia):* capitão da guarda, chefe guerreiro, general. *Conhecimento (nobreza):* castelão, mão do rei. *Conhecimento (religião):* bispo, capelão, xamã. *Diplomacia:* arauto, diplomata, embaixador. *Obter Informação:* espião, informante. *Sobrevivência:* caçador, falcoeiro.

Regentes Nobres

A perícia padrão para administrar um domínio é Ofício (administração), apresentada no suplemento **Valkaria: Cidade sob a Deusa**. Se o mestre quiser simplificar as coisas, pode permitir que personagens usem Conhecimento (nobreza) no lugar de Ofício (administração). Como nobres eram educados para governar, faz sentido.

Novas construções

Conforme prometido na Parte Um deste artigo, a seguir estão mais algumas construções para seu domínio.

Abadia

Um centro de estudos repleto de livros sagrados que podem ensinar ao regente os mistérios da fé. Quando você constrói uma abadia, recebe um talento de poder concedido do deus do qual é devoto.

Banco

Pré-requisito: domínio de nível 6.

Uma instituição que gera dinheiro... através do trabalho dos outros. Pequenos empréstimos e operações financeiras aumentam o ganho do domínio em +1 LO por turno. Além disso, o banco pode "criar" 4d6 LO, que você pode usar para você mesmo ou emprestar para outro regente. Enquanto o valor não for devolvido, o banco perde a capacidade de "criar" dinheiro. Se você emprestar o dinheiro para outro regente, fique à vontade para cobrar juros. Tibar ficaria orgulhoso!

Catedral

Pré-requisito: domínio de nível 6, templo.

Um templo grandioso, centro de peregrinação e devoção. Devotos que frequentam uma catedral chamam ainda mais atenção de sua divindade padroeira. O benefício recebido pelo templo é duplicado (se é um bônus numérico, dobre o bônus; se

CAVERNA DO SABER

Construção	Custo	Benefício
Ofício (administração)		
Fazenda	**2 LO**	**1d4-2 LO por turno**
Celeiro	**3 LO**	**Ganho da fazenda não tem penalidade**
Moinho	**5 LO**	**Aumenta dado da fazenda para d6**
Mina	**20 LO**	**1d8 LO por turno (apenas em montanha)**
Quarto luxuoso	**2 LO**	**+3 pontos de vida**
Hospital	**20 LO**	**Rola novamente um teste de resistência, uma vez por aventura**
Universidade	**25 LO**	**Ganha um talento**
Conhecimento (estratégia)		
Polícia secreta	**15 LO**	**Ignora uma mudança de lealdade por turno**
Posto de pedágio	**2 LO**	**Aumenta ganho de impostos altos**
Obter Informação		
Banco	**10 LO**	**+1 LO por turno, pode "criar" dinheiro**
Conhecimento (religião)		
Abadia	**12 LO**	**Recebe um poder concedido**
Templo	**8 LO**	**Varia de acordo com o deus**
Catedral	**20 LO**	**Dobra o benefício concedido pelo templo**
Conhecimento (arcano)		
Poço de adivinhação	**10 LO**	**Rola 2d20 num teste qualquer e usa o melhor, uma vez por aventura**

é uma habilidade com usos diários, dobre seus usos diários; para outros benefícios, consulte o mestre).

Celeiro

Pré-requisito: fazenda.

Um depósito para grãos e outras provisões, garante que a produção da fazenda não se perca. O ganho da fazenda não tem penalidade (ou seja, se torna 1d4 LO, em vez de 1d4–2 LO, ou 1d6 LO, em vez de 1d6–2 LO, se você também tiver um moinho).

Fazenda

A base da civilização! A fazenda pode ser tanto um campo arado para plantação ou um pasto para a criação de gado. Seja como for, fornece 1d4–2 LO por turno. Sim, devido aos caprichos da natureza, é possível que sua fazenda dê prejuízo — tempestades podem estragar a colheita, doenças podem matar o gado, etc. (mas veja a construção celeiro).

Hospital

Pré-requisito: domínio de nível 6.

Praticamente todas as comunidades possuem algum tipo de curandeiro — normalmente um ancião que ajuda as pessoas com bálsamos fedorentos e mandingas duvidosas. No seu domínio, entretanto, as pessoas podem contar com estudiosos sérios e que se vestem de branco. Em *Tormenta*, hospitais existem apenas em Salistick, ou em domínios que "importem" doutores de lá. Possuir o ápice da ciência médica garante que seu corpo e sua mente estejam sempre preparados para o pior. Uma vez por aventura, você pode rolar novamente um teste de resistência recém realizado. Você deve usar esta habilidade antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não.

Mina

Apenas em montanhas

Uma escavação para extrair minérios da terra. A construção favorita dos anões. Pode ser tanto de superfície (basicamente, um grande buraco no chão) quanto subterrânea (com túneis chamados pelos minerados de "galerias"). Só pode ser construída em montanhas (uma abstração para representar que nem todas as terras possuem minerais preciosos que podem ser extraídos). Fornece espantosos 1d8 LO por turno, mas pode atrair monstros do submundo — ou, pior ainda, grupos de aventureiros enxeridos.

Moinho

Pré-requisito: fazenda.

Um engenho movido por vento ou água e destinado a moer grãos. Permite a produção de farinha e, consequentemente, um ganho maior através da colheita. O ganho da fazenda aumenta para 1d6–2 LO (ou 1d6 LO, se você também tiver um celeiro).

Quarto luxuoso

Você é um rei (ou algo parecido) então faz sentido que durma como um! Seu quarto tem uma cama gigante com dosséis (aquelas cortininhas), penteadeiras, espelhos e outros fru-frus. Por estar sempre descansado e bem-disposto, você recebe +3 pontos de vida.

Poço de adivinhação

Uma construção mágica, que permite que o regente observe lugares — ou mesmo épocas — distantes. Isso garante que o regente esteja preparado para qualquer tipo de situação. Uma vez por aventura, você pode rolar dois d20 para um teste qualquer, e usar o melhor.

Polícia secreta

Agentes infiltrados entre o povo e prisões clandestinas garantem que qualquer pessoa insatisfeita suma sem deixar rastro, diminuindo em muito a chance de revoltas contra o regente. Forasteiros podem achar o povo feliz... mas forasteiros mais atentos notam que há algo de terrível por traz desta "felicidade". O regente pode ignorar uma mudança de categoria na Lealdade do domínio por turno.

Posto de pedágio

Se o regente mantém as estradas em condições e espanta monstros, nada mais justo que cobre um pouquinho de cada viajante. Os impostos que ele *já* cobra do povo? Ah, isso são para outros gastos... Quando o regente cobra impostos altos, recebe +1 LO por nível do domínio (postos de pedágio não são nada populares, e não são usados em impostos baixos ou médios).

Templo

Um centro de devoção. Devotos que frequentam um templo são abençoados por sua divindade patrona. O benefício específico fica a cargo do deus (e do mestre); a seguir, alguns exemplos. *Azgher:* +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante o dia. *Hyninn:* +1 nos testes de perícia. *Keen:* +1 nas jogadas de ataque. *Ragnar:* +1 nas jogadas de dano. Para benefícios de outros deuses, consulte a habilidade centelha divina, da classe abençoado, disponível no **Manual do Devoto**.

Universidade

Pré-requisito: domínio de nível 6.

Uma instituição de ensino e pesquisa, onde conhecimento é gerado e distribuído para todos (ou, pelo menos, para todos capazes de pagar a matrícula). A universidade pode ser elitista ou não, mas uma coisa é certa: o conhecimento que ela gera é dos mais avançados. Quando você constrói uma universidade, recebe um talento *qualquer!* Você ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento.

Torres

Como dito na primeira parte deste artigo, um domínio "é uma divisão política de terras governada por um regente". Representa vilas, cidades e castelos, com suas fazendas, mercados e oficinas. Mas histórias de fantasia possuem outro tipo de domínio — nexos de poder arcano, governados por conjuradores. Tais domínios são chamados de *torres*. Isso porque a sede da maior parte deles é realmente uma torre, construída no ponto de convergência das linhas místicas da região. Mas isso não é um requisito. Um domínio mágico pode ser um palácio de cristal, uma base dentro do esqueleto de um dragão, etc. Torres não possuem população, comércio ou indústria, mas fornecem enormes poderes a seus regentes.

Se o mestre permitir, você pode possuir uma torre em vez de um domínio normal. As regras são as mesmas, com exceção das seguintes.

Menos dinheiro. Torres não possuem comércio ou indústria — consequentemente, não geram impostos. Elas ainda rendem dinheiro, proveniente de poções fabricadas pelo regente, gemas preciosas expelidas pela própria terra ou qualquer outra coisa que o jogador invente. Entretanto, o valor é menor que o de um domínio normal. Em termos de regras, torres rendem 1 LO por nível por turno.

Guerra dos Tronos RPG

Se você se interessa por aventuras envolvendo administração de terras, intrigas palacianas, guerras entre feudos e tudo o mais que cerca o mundo dos nobres, não deixe de conferir **Guerra dos Tronos RPG**, o jogo oficial da série de romances *As Crônicas de Gelo e Fogo* e do seriado de televisão *Game of Thrones*. O livro básico traz regras para a criação de casas nobres, guerras, e mais, e é uma ótima fonte de inspiração para esse tipo de campanha.

Sem população. Como torres não possuem população, não possuem a estatística Lealdade. Não há pessoas lá para gostar ou desgostar do regente! O mesmo se aplica a estatística Povo, se você a estiver usando.

Construções restritas. Torres podem possuir apenas construções de Conhecimento (arcano).

Poderes arcanos. O regente de uma torre recebe um número de pontos de magia extras igual ao quadrado do nível da torre. Isto é, 1 PM para torres de nível 1, 4 PM para torres de nível 2, 9 PM para torres de nível 3 e assim por diante. Canalizar o poder bruto da terra aumenta em muito a capacidade mágica de um conjurador! Os pontos de magia são ganhos mesmo que o regente esteja fora da torre, mas são perdidos se ele estiver em outro plano (ou, obviamente, se a torre for destruída).

Potencial mágico. O nível máximo de uma torre é determinado pelo potencial mágico do terreno onde ela se encontra. Veja "Terrenos", acima.

Misturando domínios e torres. É possível ter um domínio comum e uma torre na mesma terra. Conduza cada domínio de forma separada — cada um possui seu próprio nível e outras estatísticas. Eles podem ser governados por regentes diferentes ou pelo mesmo. Se você for regente do domínio e da torre, recebe o dinheiro e os benefícios das construções de ambos! Entretanto, continua tendo apenas uma ação de domínio por turno. Ninguém disse que ser um rei mago seria fácil!

Além disso, a presença da civilização afeta a força mágica da terra. Por conta disso, se uma torre coexiste com um domínio normal, o nível máximo da torre é igual ao potencial mágico do terreno *menos* o nível do domínio. Por exemplo, se uma colina (potencial mágico 5) tiver um domínio de nível 3, poderá ter uma torre de no máximo nível 2! Isso explica porque muitos magos e feiticeiros preferem se isolar da civilização e erguer suas torres nos ermos. Note que domínios élficos *não* diminuem o potencial mágico da terra.

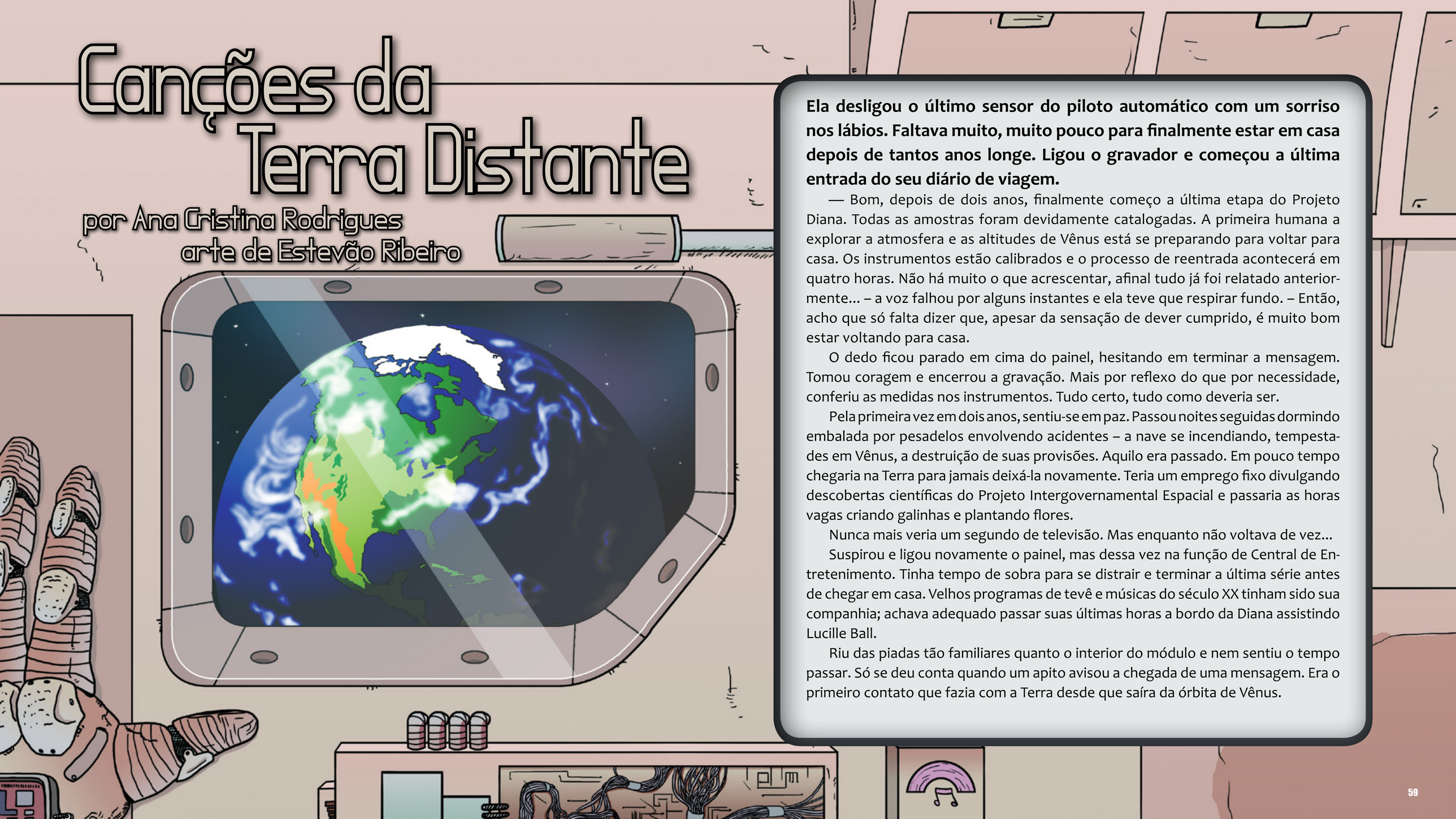
No próximo episódio...

Na edição 120, teremos a terceira (e última) parte do artigo, com regras para eventos de domínio e unidades militares. Enquanto isso, patrulhe suas fronteiras com atenção! Afinal, a vida de um regente pode parecer boa, mas ninguém sabe quando uma legião de Tapista ou uma horda da Aliança Negra irá bater à sua porta...

GUILHERME DEI SVALDI

Canções da Terra Distante

por Ana Cristina Rodrigues
arte de Estevão Ribeiro



Ela desligou o último sensor do piloto automático com um sorriso nos lábios. Faltava muito, muito pouco para finalmente estar em casa depois de tantos anos longe. Ligou o gravador e começou a última entrada do seu diário de viagem.

— Bom, depois de dois anos, finalmente começo a última etapa do Projeto Diana. Todas as amostras foram devidamente catalogadas. A primeira humana a explorar a atmosfera e as altitudes de Vênus está se preparando para voltar para casa. Os instrumentos estão calibrados e o processo de reentrada acontecerá em quatro horas. Não há muito o que acrescentar, afinal tudo já foi relatado anteriormente... – a voz falhou por alguns instantes e ela teve que respirar fundo. – Então, acho que só falta dizer que, apesar da sensação de dever cumprido, é muito bom estar voltando para casa.

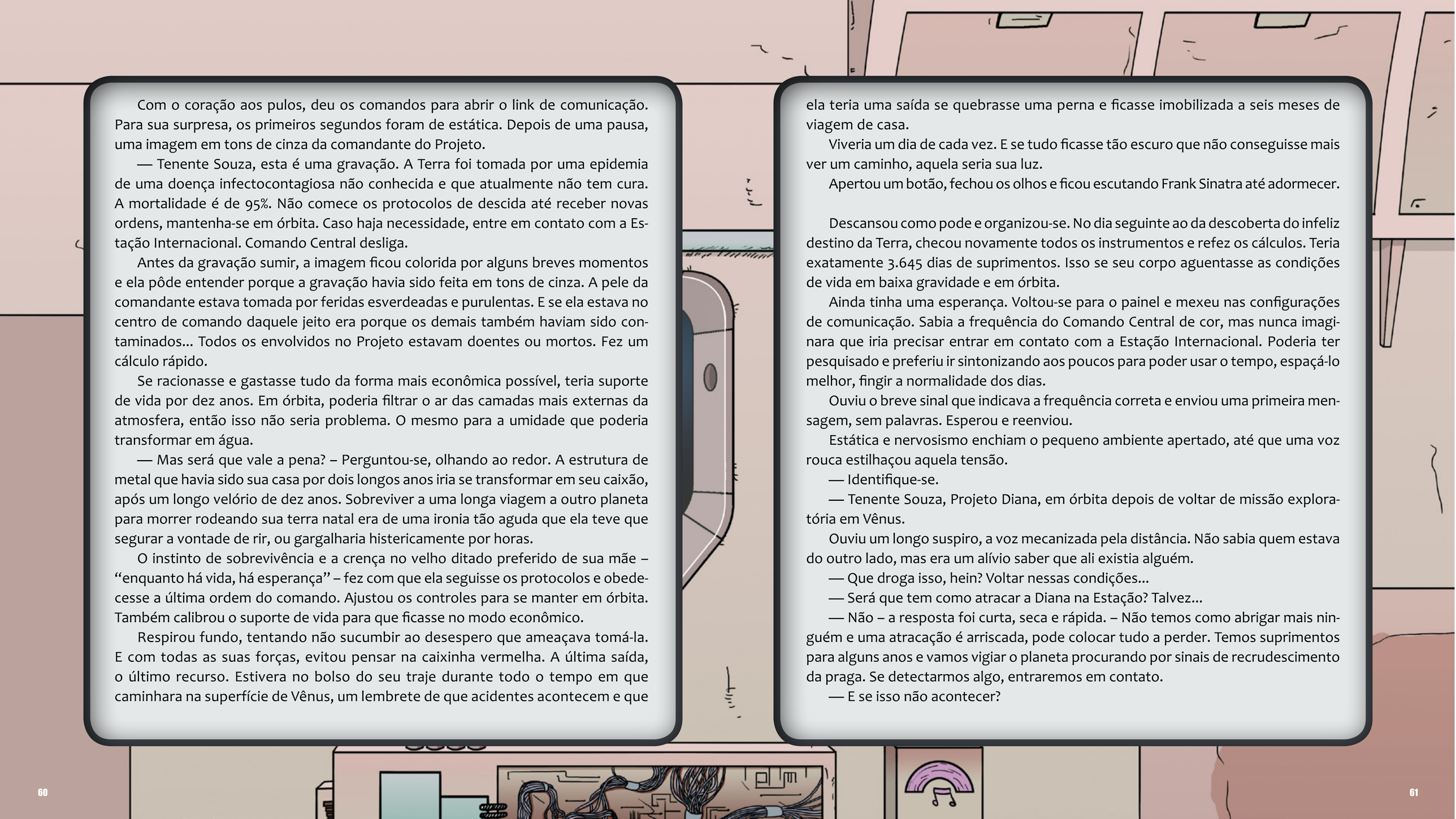
O dedo ficou parado em cima do painel, hesitando em terminar a mensagem. Tomou coragem e encerrou a gravação. Mais por reflexo do que por necessidade, conferiu as medidas nos instrumentos. Tudo certo, tudo como deveria ser.

Pela primeira vez em dois anos, sentiu-se em paz. Passou noites seguidas dormindo embalada por pesadelos envolvendo acidentes – a nave se incendiando, tempestades em Vênus, a destruição de suas provisões. Aquilo era passado. Em pouco tempo chegaria na Terra para jamais deixá-la novamente. Teria um emprego fixo divulgando descobertas científicas do Projeto Intergovernamental Espacial e passaria as horas vagas criando galinhas e plantando flores.

Nunca mais veria um segundo de televisão. Mas enquanto não voltava de vez...

Suspirou e ligou novamente o painel, mas dessa vez na função de Central de Entretenimento. Tinha tempo de sobra para se distrair e terminar a última série antes de chegar em casa. Velhos programas de tevê e músicas do século XX tinham sido sua companhia; achava adequado passar suas últimas horas a bordo da Diana assistindo Lucille Ball.

Riu das piadas tão familiares quanto o interior do módulo e nem sentiu o tempo passar. Só se deu conta quando um apito avisou a chegada de uma mensagem. Era o primeiro contato que fazia com a Terra desde que saíra da órbita de Vênus.



Com o coração aos pulos, deu os comandos para abrir o link de comunicação. Para sua surpresa, os primeiros segundos foram de estática. Depois de uma pausa, uma imagem em tons de cinza da comandante do Projeto.

— Tenente Souza, esta é uma gravação. A Terra foi tomada por uma epidemia de uma doença infectocontagiosa não conhecida e que atualmente não tem cura. A mortalidade é de 95%. Não comece os protocolos de descida até receber novas ordens, mantenha-se em órbita. Caso haja necessidade, entre em contato com a Estação Internacional. Comando Central desliga.

Antes da gravação sumir, a imagem ficou colorida por alguns breves momentos e ela pôde entender porque a gravação havia sido feita em tons de cinza. A pele da comandante estava tomada por feridas esverdeadas e purulentas. E se ela estava no centro de comando daquele jeito era porque os demais também haviam sido contaminados... Todos os envolvidos no Projeto estavam doentes ou mortos. Fez um cálculo rápido.

Se racionasse e gastasse tudo da forma mais econômica possível, teria suporte de vida por dez anos. Em órbita, poderia filtrar o ar das camadas mais externas da atmosfera, então isso não seria problema. O mesmo para a umidade que poderia transformar em água.

— Mas será que vale a pena? – Perguntou-se, olhando ao redor. A estrutura de metal que havia sido sua casa por dois longos anos iria se transformar em seu caixão, após um longo velório de dez anos. Sobreviver a uma longa viagem a outro planeta para morrer rodeando sua terra natal era de uma ironia tão aguda que ela teve que segurar a vontade de rir, ou gargalharia histericamente por horas.

O instinto de sobrevivência e a crença no velho ditado preferido de sua mãe – "enquanto há vida, há esperança" – fez com que ela seguisse os protocolos e obedecesse a última ordem do comando. Ajustou os controles para se manter em órbita. Também calibrou o suporte de vida para que ficasse no modo econômico.

Respirou fundo, tentando não sucumbir ao desespero que ameaçava tomá-la. E com todas as suas forças, evitou pensar na caixinha vermelha. A última saída, o último recurso. Estivera no bolso do seu traje durante todo o tempo em que caminhara na superfície de Vênus, um lembrete de que acidentes acontecem e que ela teria uma saída se quebrasse uma perna e ficasse imobilizada a seis meses de viagem de casa.

Viveria um dia de cada vez. E se tudo ficasse tão escuro que não conseguisse mais ver um caminho, aquela seria sua luz.

Apertou um botão, fechou os olhos e ficou escutando Frank Sinatra até adormecer.

Descansou como pode e organizou-se. No dia seguinte ao da descoberta do infeliz destino da Terra, checou novamente todos os instrumentos e refez os cálculos. Teria exatamente 3.645 dias de suprimentos. Isso se seu corpo aguentasse as condições de vida em baixa gravidade e em órbita.

Ainda tinha uma esperança. Voltou-se para o painel e mexeu nas configurações de comunicação. Sabia a frequência do Comando Central de cor, mas nunca imaginara que iria precisar entrar em contato com a Estação Internacional. Poderia ter pesquisado e preferiu ir sintonizando aos poucos para poder usar o tempo, espaçá-lo melhor, fingir a normalidade dos dias.

Ouviu o breve sinal que indicava a frequência correta e enviou uma primeira mensagem, sem palavras. Esperou e reenviou.

Estática e nervosismo enchiam o pequeno ambiente apertado, até que uma voz rouca estilhaçou aquela tensão.

— Identifique-se.

— Tenente Souza, Projeto Diana, em órbita depois de voltar de missão exploratória em Vênus.

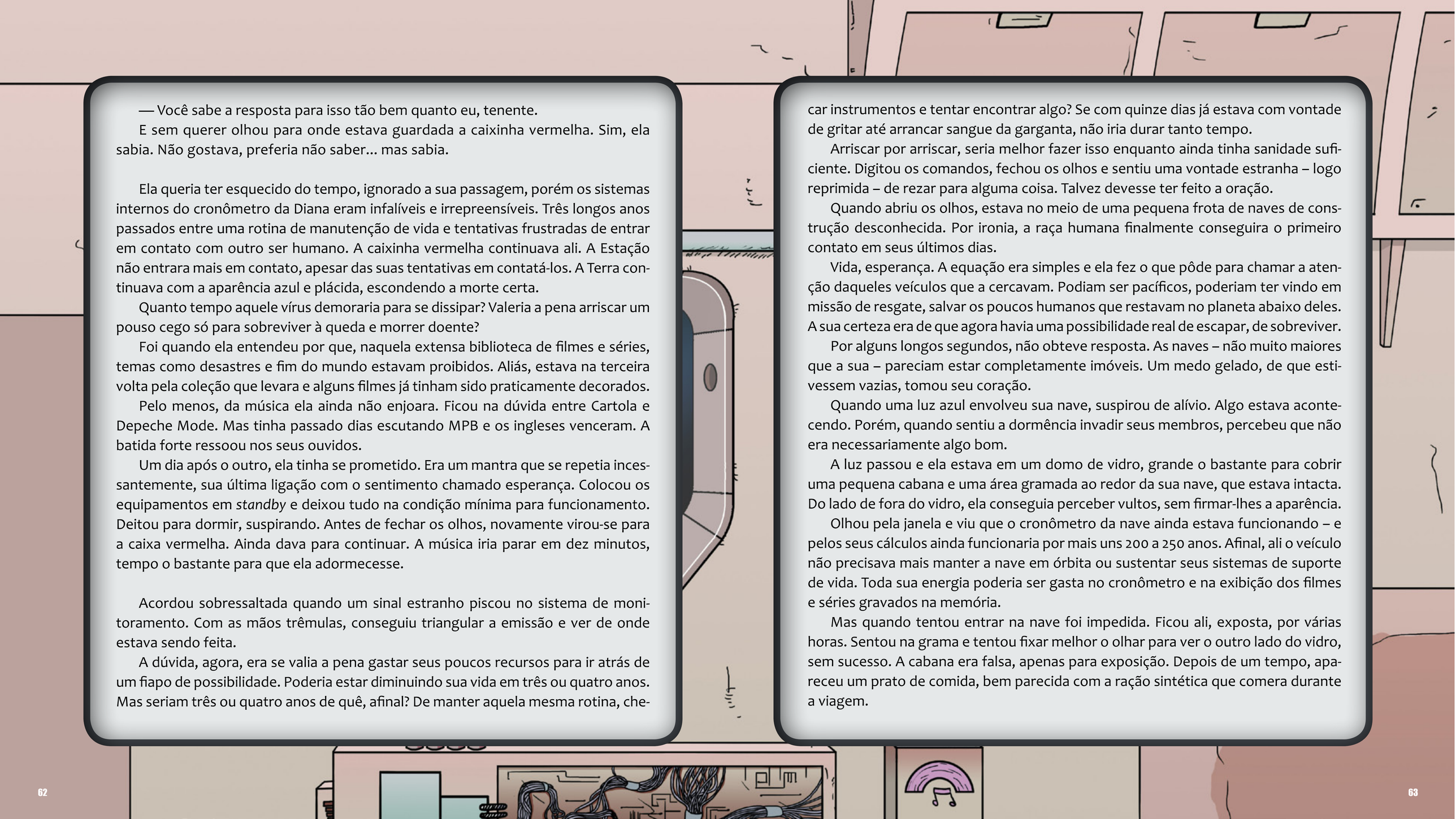
Ouviu um longo suspiro, a voz mecanizada pela distância. Não sabia quem estava do outro lado, mas era um alívio saber que ali existia alguém.

— Que droga isso, hein? Voltar nessas condições...

— Será que tem como atracar a Diana na Estação? Talvez...

— Não – a resposta foi curta, seca e rápida. – Não temos como abrigar mais ninguém e uma atracação é arriscada, pode colocar tudo a perder. Temos suprimentos para alguns anos e vamos vigiar o planeta procurando por sinais de recrudescimento da praga. Se detectarmos algo, entraremos em contato.

— E se isso não acontecer?



— Você sabe a resposta para isso tão bem quanto eu, tenente.

E sem querer olhou para onde estava guardada a caixinha vermelha. Sim, ela sabia. Não gostava, preferia não saber... mas sabia.

Ela queria ter esquecido do tempo, ignorado a sua passagem, porém os sistemas internos do cronômetro da Diana eram infalíveis e irrepreensíveis. Três longos anos passados entre uma rotina de manutenção de vida e tentativas frustradas de entrar em contato com outro ser humano. A caixinha vermelha continuava ali. A Estação não entrara mais em contato, apesar das suas tentativas em contatá-los. A Terra continuava com a aparência azul e plácida, escondendo a morte certa.

Quanto tempo aquele vírus demoraria para se dissipar? Valeria a pena arriscar um pouso cego só para sobreviver à queda e morrer doente?

Foi quando ela entendeu por que, naquela extensa biblioteca de filmes e séries, temas como desastres e fim do mundo estavam proibidos. Aliás, estava na terceira volta pela coleção que levara e alguns filmes já tinham sido praticamente decorados.

Pelo menos, da música ela ainda não enjoara. Ficou na dúvida entre Cartola e Depeche Mode. Mas tinha passado dias escutando MPB e os ingleses venceram. A batida forte ressoou nos seus ouvidos.

Um dia após o outro, ela tinha se prometido. Era um mantra que se repetia incessantemente, sua última ligação com o sentimento chamado esperança. Colocou os equipamentos em *standby* e deixou tudo na condição mínima para funcionamento. Deitou para dormir, suspirando. Antes de fechar os olhos, novamente virou-se para a caixa vermelha. Ainda dava para continuar. A música iria parar em dez minutos, tempo o bastante para que ela adormecesse.

Acordou sobressaltada quando um sinal estranho piscou no sistema de monitoramento. Com as mãos trêmulas, conseguiu triangular a emissão e ver de onde estava sendo feita.

A dúvida, agora, era se valia a pena gastar seus poucos recursos para ir atrás de um fiapo de possibilidade. Poderia estar diminuindo sua vida em três ou quatro anos. Mas seriam três ou quatro anos de quê, afinal? De manter aquela mesma rotina, checar instrumentos e tentar encontrar algo? Se com quinze dias já estava com vontade de gritar até arrancar sangue da garganta, não iria durar tanto tempo.

Arriscar por arriscar, seria melhor fazer isso enquanto ainda tinha sanidade suficiente. Digitou os comandos, fechou os olhos e sentiu uma vontade estranha – logo reprimida – de rezar para alguma coisa. Talvez devesse ter feito a oração.

Quando abriu os olhos, estava no meio de uma pequena frota de naves de construção desconhecida. Por ironia, a raça humana finalmente conseguira o primeiro contato em seus últimos dias.

Vida, esperança. A equação era simples e ela fez o que pôde para chamar a atenção daqueles veículos que a cercavam. Podiam ser pacíficos, poderiam ter vindo em missão de resgate, salvar os poucos humanos que restavam no planeta abaixo deles. A sua certeza era de que agora havia uma possibilidade real de escapar, de sobreviver.

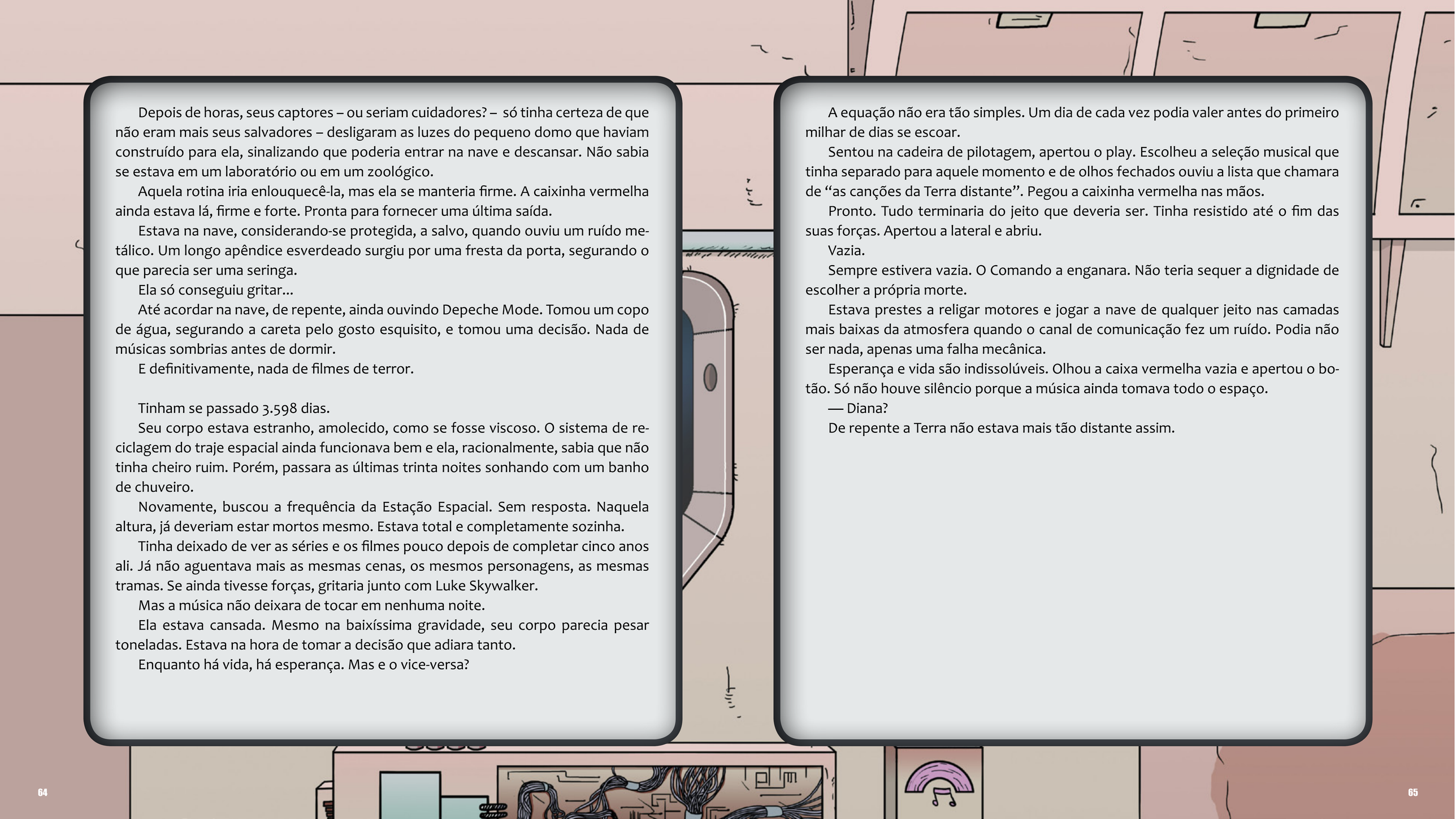
Por alguns longos segundos, não obteve resposta. As naves – não muito maiores que a sua – pareciam estar completamente imóveis. Um medo gelado, de que estivessem vazias, tomou seu coração.

Quando uma luz azul envolveu sua nave, suspirou de alívio. Algo estava acontecendo. Porém, quando sentiu a dormência invadir seus membros, percebeu que não era necessariamente algo bom.

A luz passou e ela estava em um domo de vidro, grande o bastante para cobrir uma pequena cabana e uma área gramada ao redor da sua nave, que estava intacta. Do lado de fora do vidro, ela conseguia perceber vultos, sem firmar-lhes a aparência.

Olhou pela janela e viu que o cronômetro da nave ainda estava funcionando – e pelos seus cálculos ainda funcionaria por mais uns 200 a 250 anos. Afinal, ali o veículo não precisava mais manter a nave em órbita ou sustentar seus sistemas de suporte de vida. Toda sua energia poderia ser gasta no cronômetro e na exibição dos filmes e séries gravados na memória.

Mas quando tentou entrar na nave foi impedida. Ficou ali, exposta, por várias horas. Sentou na grama e tentou fixar melhor o olhar para ver o outro lado do vidro, sem sucesso. A cabana era falsa, apenas para exposição. Depois de um tempo, apareceu um prato de comida, bem parecida com a ração sintética que comera durante a viagem.



Depois de horas, seus captores – ou seriam cuidadores? – só tinha certeza de que não eram mais seus salvadores – desligaram as luzes do pequeno domo que haviam construído para ela, sinalizando que poderia entrar na nave e descansar. Não sabia se estava em um laboratório ou em um zoológico.

Aquela rotina iria enlouquecê-la, mas ela se manteria firme. A caixinha vermelha ainda estava lá, firme e forte. Pronta para fornecer uma última saída.

Estava na nave, considerando-se protegida, a salvo, quando ouviu um ruído metálico. Um longo apêndice esverdeado surgiu por uma fresta da porta, segurando o que parecia ser uma seringa.

Ela só conseguiu gritar...

Até acordar na nave, de repente, ainda ouvindo Depeche Mode. Tomou um copo de água, segurando a careta pelo gosto esquisito, e tomou uma decisão. Nada de músicas sombrias antes de dormir.

E definitivamente, nada de filmes de terror.

Tinham se passado 3.598 dias.

Seu corpo estava estranho, amolecido, como se fosse viscoso. O sistema de reciclagem do traje espacial ainda funcionava bem e ela, racionalmente, sabia que não tinha cheiro ruim. Porém, passara as últimas trinta noites sonhando com um banho de chuveiro.

Novamente, buscou a frequência da Estação Espacial. Sem resposta. Naquela altura, já deveriam estar mortos mesmo. Estava total e completamente sozinha.

Tinha deixado de ver as séries e os filmes pouco depois de completar cinco anos ali. Já não aguentava mais as mesmas cenas, os mesmos personagens, as mesmas tramas. Se ainda tivesse forças, gritaria junto com Luke Skywalker.

Mas a música não deixara de tocar em nenhuma noite.

Ela estava cansada. Mesmo na baixíssima gravidade, seu corpo parecia pesar toneladas. Estava na hora de tomar a decisão que adiara tanto.

Enquanto há vida, há esperança. Mas e o vice-versa?

A equação não era tão simples. Um dia de cada vez podia valer antes do primeiro milhar de dias se escoar.

Sentou na cadeira de pilotagem, apertou o play. Escolheu a seleção musical que tinha separado para aquele momento e de olhos fechados ouviu a lista que chamara de “as canções da Terra distante”. Pegou a caixinha vermelha nas mãos.

Pronto. Tudo terminaria do jeito que deveria ser. Tinha resistido até o fim das suas forças. Apertou a lateral e abriu.

Vazia.

Sempre estivera vazia. O Comando a enganara. Não teria sequer a dignidade de escolher a própria morte.

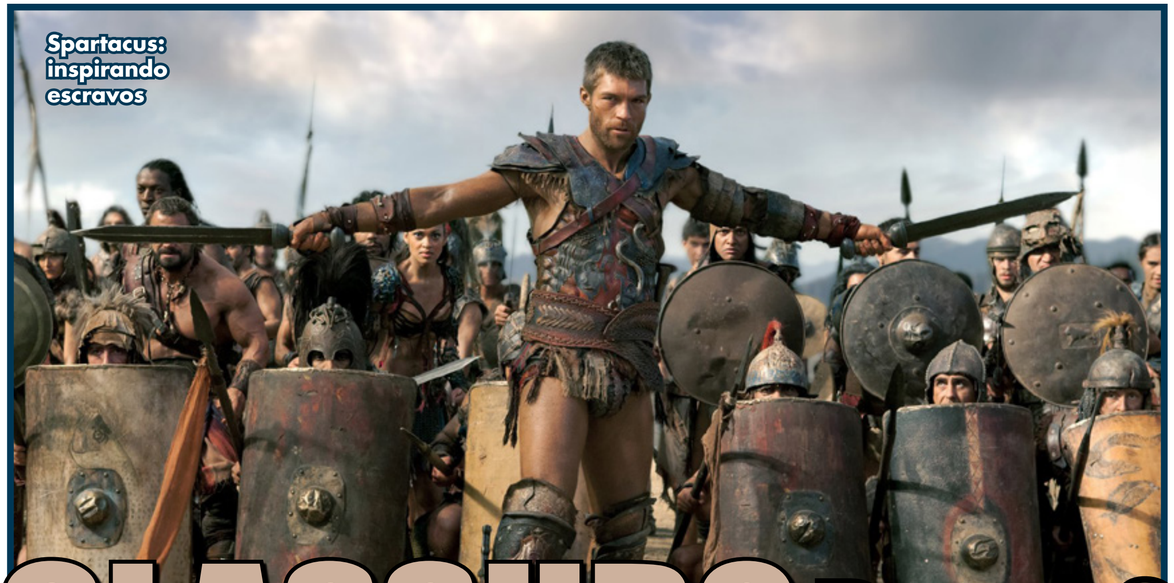
Estava prestes a religar motores e jogar a nave de qualquer jeito nas camadas mais baixas da atmosfera quando o canal de comunicação fez um ruído. Podia não ser nada, apenas uma falha mecânica.

Esperança e vida são indissolúveis. Olhou a caixa vermelha vazia e apertou o botão. Só não houve silêncio porque a música ainda tomava todo o espaço.

— Diana?

De repente a Terra não estava mais tão distante assim.

MESTRE DA MASMORRA



Spartacus: inspirando escravos

CLASSUDO Parte 2

Unindo coerentemente regras e descrição

Na Dragão Brasil 118, você conferiu a primeira parte desta série: como tornar seu cenário único através das classes de personagem. Vimos o que as classes são, passamos por jogos sem classes e mostramos como pensar uma classe do ponto de vista de sua ligação com o cenário. Cobrimos toda a parte descritiva. Hoje, vamos ligar essa descrição com as regras.

Mais do que apenas oferecer opções de regras, uma classe deve refletir parte da essência de seu cenário. Como exemplo, apresentaremos a classe **campeão**. O campeão é uma classe de *Eldenurin*, meu cenário de fantasia, que uso quando mestro para meus amigos. A versão apresentada aqui é compatível com as regras de *Tormenta RPG*.

A ficha

Como vimos na edição anterior, o campeão é mais do que apenas um guerreiro — é um lutador que busca ativamente por desafios e inimigos contra quem testar sua habilidade. É um especialista em combate armado, para quem a reputação é mais importante que a própria vida.

Com esse conceito em mente, vamos agora ver como ligar essas ideias com as regras.

Abaixo seguem os elementos que compõem uma classe de personagem. Meus comentários vão em itálico.

Características de Classe

Pontos de Vida: um campeão começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível a partir daí.

Pontos de Magia: um campeão começa com um número de pontos de magia igual a 1 + modificador de Carisma e ganha 2 PM por nível a partir daí.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: as perícias de classe do campeão (e a habilidade-chave de cada uma) são: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

Até aqui, nenhuma surpresa. Como um guerreiro, o campeão começa com um bom número de pontos de vida. Ganha apenas duas perícias treinadas, mas conta com uma boa lista da qual escolher. Seus talentos adicionais também não surpreendem. O diferencial são os pontos de magia. Eles servem de combustível para as habilidades de classe. Essa é uma opção de game design. *Acredito que um recurso como PM funciona melhor que habilidades de uso diário ou fixas por um modificador de habilidade. Sou favorável aos personagens usarem suas habilidades quando quiserem e o quanto quiserem, desde que tenham recursos para tanto.*

Habilidades de Classe

Estilo de Combate: no 1° nível, o campeão adota um estilo de combate como sua especialidade. Ele deve escolher uma das opções abaixo.

- **Arqueiria:** o campeão ganha +1 em rolagens de ataque à distância.
- **Defesa:** quando traja armadura e/ou usa escudo, o campeão ganha +1 na CA.
- **Duelista:** quando usa uma arma de combate corpo-a-corpo com uma mão e não porta nenhuma arma na outra, o campeão ganha +2 em rolagens de ataque.
- **Empunhadura Dupla:** quando rola 1 ou 2 em um dado de dano de um ataque que tenha feito com uma arma de combate corpo-a-corpo que esteja usando com as duas mãos, o campeão pode refazer a rolagem do(s) dado(s) em questão, mas deve usar o novo resultado, mesmo que seja(m) 1 ou 2.
- **Proteção:** quando uma criatura que o campeão possa ver atacar um alvo que não seja o próprio campeão e que esteja a até 1,5 m de distância, o campeão pode usar sua ação de movimento (se ainda não a tiver usado nesta rodada) para impor –2 nesse jogada de ataque. O campeão deve estar usando um escudo.

Esta é uma habilidade menor. O campeão é bastante bom no que faz, mas não havia motivo para deixar de fora uma habilidade secundária que contribuísse para builds *específicos. Há espaço para o arqueiro, o defensor, o bravo, etc.*

Força Intimidante: a partir do 1° nível, o campeão pode usar Força no lugar de Carisma em testes da perícia Intimidação.

Quem leu o **Manual das Raças** *sabe que é possível substituir algumas habilidades-chave por outras dependendo da perícia treinada. Para o campeão — ou para qualquer variante de guerreiro —, parece apenas óbvio trocar Carisma por Força em testes de Intimidação.*

Senhor das Armas: no 1° nível, o campeão deve escolher uma arma de ataque corpo-a-corpo que saiba usar. Ele ganha +1 no ataque e +2 no dano com essa arma. Estes bônus aumentam para +2 no ataque e +4 no dano no 5° nível, e em +1 no ataque e +2 no dano a cada quatro níveis a partir daí (+3/+6 no 9° nível, +4/+8 no 13°, e +5/+10 no 17° nível).

Em cada um desses intervalos, o campeão escolhe mais uma arma de combate corpo-a-corpo que saiba usar para receber os benefícios desta habilidade (uma arma no 1° nível, duas no 5°, três no 9°, quatro no 13° e cinco armas no 17° nível). Os bônus de cada nova arma estão sempre um passo atrás dos bônus da arma anterior; para um campeão de 20° nível, por exemplo, a primeira arma escolhida ganha +5 no ataque e +10 no dano, a segunda ganha +4 no ataque e +8 no dano, a terceira ganha +3 no ataque e +6 no dano, e assim por diante.

Esta é uma das habilidades fundamentais do campeão. Ele não é apenas mais um combatente brandindo uma arma por aí — é extremamente bom no uso de certas armas. Mestres mais rigorosos podem preferir que senhor das armas *se aplique a apenas uma arma, mas isso pode tornar a habilidade fraca demais. Esta habilidade compensa sistemas e cenários em que itens mágicos são mais raros. A questão de* senhor das armas *somar-se com outros bônus no ataque e dano fica à cargo do mestre.*

Treinamento de Armadura: já no 1° nível, o campeão aprende a tirar o melhor de sua defesa. Ele se torna mais móvel quando traja armadura e/ou usa escudo, e aprende a mover o corpo de maneira a aproveitar o melhor da resistência de sua armadura e/ou escudo. Sempre que o campeão trajar armadura e/ou usar escudo, a penalidade

O CAMPEÃO

Nível	BBA	Habilidade
1	+1	Estilo de combate, força intimidante, senhor das armas (+1/+2), treinamento de armadura (1)
2	+2	Bravura (+1), técnica de combate (1)
3	+3	Tempestade de lâminas
4	+4	Senhor da arena
5	+5	Indomável, senhor das armas (+2/+4), treinamento de armadura (2)
6	+6	Bravura (+2), técnica de combate (2)
7	+7	
8	+8	Senhor da arena
9	+9	Senhor das armas (+3/+6), treinamento de armadura (3)
10	+10	Bravura (+3), romper inimigos, técnica de combate (3)
11	+11	
12	+12	Senhor da arena
13	+13	Senhor das armas (+4/+8), treinamento de armadura (4)
14	+14	Bravura (+4), técnica de combate (4)
15	+15	Invencível
16	+16	Senhor da arena
17	+17	Senhor das armas (+5/+10), treinamento de armadura (5)
18	+18	Bravura (+5), técnica de combate (5)
19	+19	Enfrentar um monstro
20	20	Ataque misericordioso, senhor da arena

por armadura (tanto da armadura quanto do escudo) diminui em 1, e o bônus de Destreza máximo permitido aumenta em 1. A penalidade para testes de Identificar Magia para conjurar magias enquanto o campeão traja armadura também diminui em 5 (veja a perícia Identificar Magia, no Capítulo 4: Perícias, página 86). Por fim, o campeão também ganha resistência a dano (RD) 1.

No 5° nível, e a cada quatro níveis a partir daí (9°, 13° e 17° níveis), a penalidade por armadura diminui em mais 1 e a Destreza máxima também aumenta em mais 1. A CD para testes de Identificar Magia enquanto o campeão traja armadura diminui em mais 5. A RD também aumenta em 1.

A penalidade por armadura jamais se torna um bônus; o limite é penalidade por armadura 0. Para aproveitar a Destreza máxima de treinamento de armadura, o campeão precisa ter um bônus de Destreza compatível.

Mesmo capaz de desferir diversos golpes em um mesmo ataque, o campeão ainda é um guerreiro e pode trajar armadura pesada. Esta habilidade reflete o fato de que um guerreiro típico não se torna melhor apenas no uso de armas, como também no uso de armaduras e escudos.

Bravura: a partir do 2° nível, o campeão ganha +1 em todos os testes de resistência de Vontade contra efeitos de medo. Este bônus aumenta para +2 no 6° nível, e em +1 a cada quatro níveis a partir daí (+3 no 10° nível, +4 no 14°, e +5 no 18° nível).

Parece pouco, mas faz diferença, especialmente de um ponto de vista de role-play. O campeão não é apenas corajoso por uma questão de descrição da classe, mas também como efeito de regras.

Técnica de Combate: no 2° nível, e a cada quatro níveis a partir daí (6°, 10°, 14° e 18° níveis), o campeão ganha um talento de combate. Ele deve obedecer a todos os pré-requisitos do talento escolhido.

MESTRE DA MASMORRA

Essa habilidade gera muito debate. Há mestres que preferem eliminá-la por completo, outros que gostariam de um campeão que ganhasse tantos talentos de combate quanto o guerreiro básico de Tormenta RPG. *Ofereci aqui um meio-termo que nunca gerou problemas quando mestro Eldenurin para meus amigos. Lembre-se que esta habilidade, assim como qualquer outra — seja em material oficial ou não — fica ou não na classe de acordo com o mestre.*

Tempestade de Lâminas: a partir do 3° nível, o campeão pode focar seu ataque e liberar sua ferocidade contra um grande número de oponentes ao mesmo tempo, usando um único ataque corpo-a-corpo. Cada ataque de tempestade de lâminas atinge mais de um oponente com uma mesma jogada de ataque. Para usar esta habilidade, o campeão deve ter pelo menos uma arma de ataque corpo-a-corpo em mãos — e uma quantidade de pontos de magia compatíveis.

Tempestade de lâminas exige uma ação completa e o gasto de pontos de magia. O campeão anuncia que vai usar esta habilidade e então escolhe os oponentes a serem atingidos. Cada oponente deve estar dentro do alcance do campeão com a arma que tem em mãos e custa 1 ponto de magia. O campeão rola o ataque apenas uma vez e compara o resultado com a CA de cada um dos oponentes; aqueles que tiverem CA igual ou menor que o resultado do ataque são atingidos. O dano causado é o mesmo dano de um ataque corpo-a-corpo do campeão com a arma que tiver em mãos. Se tiver mais de uma arma em mãos, ele pode escolher qual arma causará dano — a outra não causa dano nenhum. Em caso de acerto crítico, apenas o primeiro oponente atingido sofre os efeitos do crítico.

O campeão não pode atingir um número de oponentes maior que seu modificador de Destreza; assim, um campeão com Destreza 17 (modificador +3) pode atingir, no máximo, três oponentes com tempestade de lâminas. O número de armas que o campeão tem em mãos não afeta a quantidade de ataques nem o dano que ele causa com tempestade de lâminas. O campeão não pode usar todos os ataques de tempestade de lâminas contra um mesmo oponente; esta habilidade é voltada para atingir mais de um oponente ao mesmo tempo.

Esta é uma das habilidades mais fundamentais do campeão. Ela reflete o guerreiro que toma a frente no combate,

atravessa as linhas inimigas e, mesmo cercado de inimigos, não tem nada a temer da situação. Na verdade, quem tem a temer são seus oponentes, enquanto ele acaba com todos ao mesmo tempo!

Senhor da Arena: no 4° nível, o campeão aprende a usar sua energia para continuar lutando mesmo quando outros já teriam caído. Gastando uma ação completa para focar a mente e reunir sua determinação, ele recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + 1 + bônus de Carisma. No 8° nível, e a cada quatro níveis a partir daí (12°, 16° e 20° níveis), o campeão recupera ainda mais pontos de vida, e continua somando seu modificador de Carisma na quantidade de dano recuperado em cada intervalo (1d8+1+ mod. de Car no 4° nível, 2d8+3+ mod. de Car no 8° nível, 3d8+5+ mod. de Car no 12° nível, 4d8+7+ mod. de Car no 16° nível, e 5d8+9+ mod. de Car no 20° nível). Esta habilidade custa 1 ponto de magia por dado rolado (1 PM para 1d8+1, 2 PM para 2d8+3, 3 PM para 3d8+5 e assim por diante).

Esta é outra habilidade que dá o tom do campeão. Ele não é apenas alguém lutando até cair, mas um guerreiro com um passado glorioso que alimenta sua determinação — na forma de pontos de vida — a partir de seus próprios feitos. Uma opção legal é permitir que o campeão cure seus aliados, contando uma história de seus feitos e inspirando-os com sua glória.

Indomável: a partir do 5° nível, o campeão pode refazer um teste de resistência de Reflexos, Fortitude, ou Vontade em que tenha falhado. Ele deve gastar 2 pontos de magia e fazer o novo teste de imediato. Mas deve usar o novo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Outra habilidade menor, mas relacionada com a classe. O campeão representa o fervor do campo de batalha, e uma falha em um teste de resistência parece abafar um pouco essa chama. Isso não significa que seja o suficiente para apagá-la...

Romper Inimigos: no 10° nível, sempre que o campeão desferir sua tempestade de lâminas enquanto usa uma arma afetada pela habilidade senhor das armas, ele causa 1d6 a mais de dano em todos os inimigos atingidos.

Mais uma habilidade menor. Parece pouco, mas 1d6 de dano pode ser a diferença entre vitória e derrota. Uma opção interessante é permitir que o campeão some o dano de uma arma que esteja brandindo na outra mão.

Invencível: a partir do 15° nível, o campeão pode se tornar imune a todos os efeitos nocivos, incluindo dano, condições especiais e magia. Invencível exige uma ação de movimento de concentração e dura uma rodada; uma vez ativada, esta habilidade torna o campeão imune até o início de seu próximo turno a todo tipo de dano, de condições especiais e a todo tipo de efeito nocivo — seja mágico ou não. O campeão continua vulnerável a efeitos normais, como a gravidade, por exemplo. Assim, se estiver correndo invencível por um rio de lava, e de repente passar por uma área mais funda desse rio, o campeão afunda normalmente, mesmo que não sofra nenhum dano devido à queda — ou à lava. Invencível custa 3 pontos de magia para ser ativado.

Quando penso em guerreiros famosos do cinema e da literatura, uma das coisas que me vem à mente é como eles são capazes de ignorar tudo o que poderia parar um reles mortal — e se concentrar apenas no que é importante, como os vilões. Esta habilidade reflete isto. Tem um custo alto e duração curta, mas pode ser estendida a cada turno. Mestres mais flexíveis podem não exigir nenhuma ação para o campeão manter-se invencível.

Ataque Misericordioso: a partir do 20° nível, sempre que rolar um 20 natural (o resultado do d20 é 20) com um ataque corpo-a-corpo, o campeão pode gastar um número de pontos de magia igual ao nível de desafio do oponente para transformar o 20 em um ataque misericordioso. O alvo então faz um teste de Fortitude. A CD é 10 + metade do nível do campeão + seu modificador de Carisma. Em caso de sucesso, o alvo sofre apenas o dano normal de um acerto crítico do campeão.

Por fim, a habilidade suprema da classe. Como todo campeão luta para estar no topo, fica difícil imaginar muitos campeões de nível 20 correndo por aí. Esta habilidade é reservada apenas para os maiores dentre os maiores combatentes. Mestres mais flexíveis podem permitir que um campeão use ataque misericordioso em cada acerto crítico, em vez de apenas em ataques com 20 natural.

GUSTAVO BRAUNER

Desvende os Segredos do RPG.

Assine e receba todos os meses no seu e-mail!
Aproveite para assinar este mês e receba em fascículos o novo cenário Os Jardins Selvagens + o nosso livro de aventuras para o sistema d20.
Por apenas R$ 3,00!
apoia.se/segredosdorpg

DIVERSÃO OFFLINE! 2017

A maior feira de jogos analógicos do Brasil, agora em dose dupla!

19 E 20 DE AGOSTO

C. C. SULAMÉRICA RIO DE JANEIRO

ROBERT J. SCHWALB

O "Demon Lord" está chegando e vai invadir o Diversão Offline!
O autor do RPG "Shadow of the Demon Lord", recordista de arrecadação em financiamentos coletivos no Brasil, é a primeira atração internacional confirmada no evento.

VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Em 2016, o evento contou com a presença de convidados ilustres como o Trio Tormenta e o autor internacional John Wick!

/diversaooffline
@diversaooffline
www.diversaooffline.com.br

Parceria:

PENSAMENTO COLETIVO

Adventure Time

O mundo alucinado e colorido de Finn, Jake e Princesa Jujuba chega a 3D&T

Hora da Aventura é um desenho de sucesso do canal Cartoon Network, criado pelo animador Pendleton Ward. A série acompanha as aventuras de Jake, um cão com poderes de se esticar, e seu melhor amigo e irmão adotivo Finn, um garoto humano aventureiro e com ambições de herói.

O palco das aventuras de Jake e Finn é a **Terra de Ooo**, muitos anos após a apocalíptica **Grande Guerra dos Cogumelos** que aniquilou a espécie humana. Outros habitantes de Ooo incluem a **Princesa Jujuba**, o **Rei Gelado** e **Marceline, a Rainha dos Vampiros**.

Dungeons & Dragons é uma das principais influências de *Hora da Aventura* e Pendleton Ward inclusive já trabalhou como consultor para a Wizards of the Coast (em uma aventura ainda não publicada).

Acontece que aqui no Brasil a gente tem um sistema bem adequado às maluquices de Finn e companhia. Parece até que *Hora da Aventura* foi feita sob medida para 3D&T. A adaptação desta edição traz o básico para se aventurar na terra de Ooo. Um ótimo jeito de passar o tempo enquanto o RPG oficial, cuja versão brasileira deve ser lançada no segundo semestre pela editora Retropunk, não chega.

A Terra de Ooo

À primeira vista, Ooo parece um mundo padrão de contos de fada e desenhos animados infantis, com animais falantes e cenários coloridos. Embora essas duas coisas sejam realmente muito comuns em Ooo, há segredos obscuros guardados por lá.

A Terra de Ooo já foi palco de vários acontecimentos cataclísmicos. Um meteoro destruiu o mundo uma vez, apesar dos esforços de Eustace Evergreen. Muito tempo depois a Grande Guerra dos Cogumelos destruiu tudo de novo. Estes são só os acontecimente de que temos certeza... É bem possível que o mundo tenha acabado mais vezes.

As forças fundamentais da natureza em Ooo são fogo, gelo, doce e gosma. Para incorporar isso no seu jogo, você pode ignorar os tipos normais de dano em 3D&T e usá-los em vez disso. Coisas como socos, chutes e espadas podem ser mantidos no padrão normal (corte, esmagamento, perfuração) ou você pode usar um tipo diferente, "arma", só para não ser igual a todo mundo.

Abaixo listamos alguns dos reinos e organizações de Ooo. Eles podem ser escolhidos como Patrono pelos personagens jogadores, com os efeitos normais da vantagem. É, a gente sabe que em *Tormenta* cada reino

tem um efeito bacana quando você o escolhe como Patrono, mas os reinos de Ooo são muito zoados e muito desorganizados, sem a unidade política e cultural que dá vantagens adicionais para os reinos artonianos.

Reino Doce

O Reino Doce é o principal cenário de *Hora da Aventura*, por ser o reino que Finn e Jake defendem. Ele é governado pela Princesa Jujuba, habitado pelo Povo Doce e foi construído sobre um rio radiativo. Ouch.

O reino, para a surpresa de absolutamente ninguém, é todo feito de doces. O povo é bastante feliz e despreocupado, talvez até demais, por saber que Finn, Jake e a Princesa Jujuba sempre resolvem seus problemas.

Reino de Fogo

Composto de vulcões e mares de lava, o Reino de Fogo é o lar do Povo do Fogo. Anteriormente governado pelo Rei do Fogo e agora governado por sua filha, a Princesa do Fogo, é um lugar severo, duro e (claro) muito quente.

Escondidos no Reino de Fogo estão os gigantes do (adivinhem!) fogo, máquinas de destruição em escala Kyodai capazes de destruir outros reinos com facilidade. Melhor tratar essa galera com respeito.

Cidade dos Ladrões

Todo mundo que mora na Cidade dos Ladrões é ladrão. Eles passam o tempo todo roubando as coisas dos outros, inclusive de outros ladrões. Quem entra lá acaba virando ladrão depois de um tempo também, mesmo sem querer. É muito raro uma coisa passar um minuto sem ser roubada na Cidade dos Ladrões.

Cidade dos Magos

Essa é uma cidade secreta. Só magos sabem que ela existe; para entrar lá, você deve passar em uma parede e dizer a frase secreta "Magos Bolados". Na cidade há um mercado de magia e itens mágicos, onde os personagens podem comprar os itens listados no **Manual 3D&T** pelos custos normais em pontos de experiência.

Só magos podem entrar — se alguém que não tem as vantagens Elementalista, Magia Branca, Magia Negra ou Arcano entra na cidade, é logo expulso.

Regras Alternativas

Embora seja possível jogar *Hora da Aventura* usando somente o *Manual 3D&T Alpha*, várias das regras alternativas do **Manual do Defensor** podem aproximar sua experiência do clima do desenho.

Os novos usos para PEs (*Manual do Defensor*, página 75) são muito adequados para simular os acontecimentos pontuais bizarros da vida de Finn e Jake; o melhor jeito de fazer isso é dividindo a responsabilidade da bizarrice com os jogadores! As vantagens narrativas são a parte mais importante dessas regras expandidas de uso de PEs, mas as demais também são adequadas a um jogo de *Hora de Aventura*.

Nesse caso, alternativas para ganhar pontos de experiência serão necessárias. O principal é recompensar heroísmo. Sempre que um personagem jogador se colocar em risco para proteger uma pessoa, atender ao pedido de socorro de um desconhecido ou quando se lançar de cabeça na ação imediatamente, o personagem ganha 1 PE.

Esse heroísmo de *Hora da Aventura* também pode ser refletido no tipo de jogada de dados. Na página 46 do *Manual do Defensor* é listada uma variante com 2 dados em vez de somente 1, completamente adequada ao estilo da adaptação.

Essa é a principal variante para capturar o clima de Ooo — para testes de Características, você rola 2d e escolhe o melhor resultado. Já para calcular FA e FD você considera qualquer resultado 6 como um crítico (dois resultados 6 triplicam F, A ou PdF para cálculo de FA/FD).

Povos de Ooo

Animais Falantes

É extremamente comum que animais humanoides falem e andem em duas patas em Ooo. Use a Vantagem Única Kemono (*Manual 3D&T Alpha*, página 52; 1 ponto, H+1, dois Sentidos Especiais entre Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro) para esses animais antropomórficos.

Vários deles têm poderes especiais que devem ser comprados separadamente, como acontece com o próprio Jake.

Comidas Falantes

Muito comuns no Reino Doce. A grande maioria é relaxada e preguiçosa, complacente com a proteção que recebem dos heróis e das princesas. Existem terríveis exceções, como o Mordomo Menta, mas são raras.

Comidas falantes não têm um conjunto geral de poderes ou fraquezas específicas, então não usam nenhuma Vantagem Única.

Encaroçados (0 pontos)

Vêm de outra dimensão. Gostam de fofocas e de drama. Ah, meu glob...

Casamento Encaroçado: quando dois encaroçados se casam, se tornam uma só criatura. Quando se casa, um encaroçado ganha a vantagem Fusão (**Tormenta Alpha**, p. 59). Para desfazer a fusão, só no cartório.

Encaroçamento: os encaroçados têm dentes afiados que atacam com F+1. Caso um encaroçado cause dano a uma pessoa com essa mordida, a vítima entra em processo de encaroçamento, se tornando um encaroçado (e perdendo suas outras Vantagens Únicas) em 1d horas. Se sentar na pedra do antídoto dos caroços até o pôr-do-sol, a vítima pode se desencaroçar.

Flutuante: os encaroçados podem comprar Voo por apenas 1 ponto. Ainda assim vivem caindo por aí e pedindo ajuda pra subir e descer dos lugares...

Má Fama: os encaroçados não conseguem guardar segredos e informações importantes. Eles são universalmente conhecidos em Ooo como fofoqueiros.

Modelo Especial: os encaroçados não possuem pernas e seus corpos são como nuvens, flutuando pouco acima do chão. Alguns, como Brad, recompram essa desvantagem por 1 ponto e têm corpos humanoides.

Gente Peixe

Também conhecidos como hyoomanos, são uma mutação remanescente da humanidade e sobrevivem embaixo d'água. Eles são você amanhã!

Gente peixe ainda parece gente. Eles têm altura e anatomia idênticas às dos seres humanos. A diferença fica nas cabeças, que apresentam escamas, barbatanas e guelras, normalmente escondidas por chapéus com temas de animais.

Os homens-peixe contam com a Vantagem Única Anfíbio e muitos têm a desvantagem Inculto, mas não são todos — seu personagem pode ser uma exceção.

Povo do Fogo (1 ponto)

O povo do Reino do Fogo raramente sai de suas terras e desbrava o frio mundo externo. Eles se parecem com chamas humanoides, embora outros sejam meio como lava derretida com pedaços de pedras ígneas grudadas, como se fosse chocolate granulado.

Poder de Fogo +1: o povo do fogo pode arremessar bolas de fogo quando fica bravo.

Toque de Energia (fogo): a pele do povo do fogo é quente como (vejam só!) o próprio fogo, chamuscando quem encosta nela. Namorar com pessoas de outras espécies pode ser bem doloroso!

Invulnerabilidade (fogo): o povo do fogo é imune a dano causado por fogo. A gente sabe que vocês já imaginavam, mas não custa explicar.

Vulnerabilidade (gelo): por outro lado, eles são vulneráveis a dano causado por gelo.

Ambiente Especial: o povo do fogo só consegue sobreviver bem em ambientes quentes e enfraquecem consideravelmente quando passam muito tempo em lugares gelados. Existem trajes de calor especiais que os protegem dessas ameaças congelantes, mas não é qualquer zé mané que pode ter um.

Povo Limão (1 ponto)

Criado pela Princesa Jujuba, o povo limão vive sob o jugo tirânico de Limãograb. Como esperado de limões, eles são bastante amargos. E quando a coisa aperta, eles não têm nada contra comer outros limões.

Chatice Extrema: os limões são insuportavelmente chatos. Isso poderia fazer com que eles tivesse dificuldade para lidar com as pessoas, mas eles são tão, mas TÃO irritantes que conseguem fazer com que outras pessoas façam o que eles querem só para que sumam e parem de encher a paciência. Eles compram a perícia Manipulação por apenas 1 ponto.

Suco Ácido: quando um limão é ferido com Força por uma arma, quem o atacou sofre um ataque imediatamente, com FA igual a 1D+R (quanto mais Resistência, mais suco) do limão. Usar essa habilidade não exige uma ação do limão, mas gasta 1 PM.

Má Fama: ninguém gosta dos limões. Onde é que a Jujuba estava com a cabeça?

Vampiros (1 ponto)

Em Ooo, os vampiros são bem diferentes. Eles não se alimentam de sangue, mas da cor vermelha, além de não terem vulnerabilidade a sol. Eles não têm nenhuma das fraquezas dos vampiros do *Manual 3D&T*.

A principal vantagem dos vampiros é sua longevidade. Além disso, você pode comprar qualquer poder listado para vampiros no *Manual 3D&T* pelo custo normal ou por 1 ponto, o que for maior.

Kits

Princesa

As princesas são as chefes de estado do reino de Ooo. Elas cuidam do bem-estar dos habitantes dos reinos e se encontram entre si para decidir questões importantes. É como se fossem presidentes, mas muito mais legal.

Requisitos: Aparência Inofensiva, Patrono (seu reino).

Realeza: quem manda de verdade nessa bodega são as princesas e elas de fato são as mais aptas do pedaço. A realeza concede 10 PMs adicionais e +1 em todos os testes de Habilidade.

Não!: a palavra da princesa é a lei. Com um grito de "não!", ela pode fazer com que um alvo falhe automaticamente em um teste de Característica. Custa 1 PM para cada ponto que o alvo tiver na Característica usada.

Súditos Leais: alguns súditos das princesas são muito leais. Tão leais que podem aparecer do nada em resposta a seus pedidos de socorro! A princesa aprende a magia Criatura Mágica Superior e pode gastar 1 ponto de experiência quando conjurá-la para usar Criatura Mágica Suprema em vez disso.

Trato Social: as princesas sabem muito bem como lidar com situações sociais. A dificuldade de qualquer teste da perícia Manipulação cai um nível de dificuldade (Difícil para Normal, Normal para Fácil).

Herói

Requisitos: Código de Honra dos Heróis, Boa Fama.

Campeões do bem e da justiça, Heróis defendem o povo de Ooo de toda sorte de monstros e perigos. Se alguém precisa de ajuda, pode ter certeza que vai chamar um herói para ajudar; e nem é tanto pelos heróis serem super gente boa nem nada, é que as autoridades responsáveis em Ooo estão mais para autoridades irresponsáveis.

De um jeito ou de outro, quem resolve as bagunças de verdade em Ooo são os heróis!

Ação Audaz: sempre que um herói se arrisca em prol dos outros, se torna capaz de realizar o impossível. Tá, impossível é exagero, mas dá para dizer que conseguem fazer coisas mais legais que o normal. Sempre que realiza um teste muito difícil (com redutor de –2 ou mais) ao responder a um pedido de socorro, o Herói ganha H+2.

Corta Essa: heróis não sabem mesmo a hora de desistir. Depois de falhar em um teste, você pode gastar 2 PMs para ignorar a falha e tentar de novo. Você só pode tentar isso uma vez por turno.

Me Dá Uma Mãozinha: heróis sabem utilizar ao máximo a ajuda de seus aliados. Qualquer personagem pode escolher ajudar um herói usando uma ação — o herói gasta 2 PMs e soma Força ou Poder de Fogo do personagem no seu ataque. No caso de um acerto crítico, dobra tudo! Infelizmente, heróis estão acostumados demais a resolver a coisa no muque para sequer pensar em usar esta habilidade fora de combate.

Itens Mágicos de Ooo

Coroa do Rei Gelado

Uma coroa mágica cujos circuitos fantasmagóricos se grudarão ao primeiro que usá-la, garantindo a ele o seu desejo mais profundo. Criada pelo elemental do gelo Urgence Evergreen uns três apocalipses atrás.

O primeiro a usar a coroa foi Gunther. Ele desejou, em sua loucura, ser o elemental do Gelo. Todos que usam a coroa ganham os poderes de Urgence Evergreen e a loucura de Gunther.

O usuário ganha as vantagens Armadura Extra (gelo), Elementalista (gelo) e Imortal, além das magias Ataque Mágico, Dardos da Agonia, Fios de Gelo, Proteção Mágica e Transporte Mágico. Nem tudo são flores: o usuário também fica louco de pedra, com uma desvantagem Insano à escolha do mestre.

Enquirídio

É o livro-guia de todo grande herói. Nele você pode encontrar todo o conhecimento do mundo de Ooo e o necessário para se tornar o maior herói do mundo. Ele fala sobre história, itens mágicos raros, espadas heróicas e onde achá-las e até dá uma ajuda com as princesas, caso elas queiram você...

Ou se você quiser ser uma princesa heroína. Mas ele é muito difícil-quase-impossível de achar, e você terá que passar por muitos desafios heroicos para testar a sua capacidade de ajudar os outros e ser bondoso. Se algum dia você tiver essa fibra moral, além de ganhar o kit Herói você ainda ganha H+2 e R+2.

O *Enquirídio* também pode te revelar algo num momento crucial de suas aventuras — você ganha uma reserva de 10 Pontos de Experiência que pode usar normalmente para qualquer coisa, exceto para converter em pontos de personagem.

Ah, saiba que você provavelmente vai sair todo estropiado tentando achar o *Enquirídio*. Não se esqueça: nós avisamos!

Espada Herói

Resultado de um elaborado paradoxo, uma espada herói se forma quando um Herói causa sua própria destruição em um loop temporal para salvar outra pessoa. A versão do herói que seria destruída fica miniaturizada dentro da espada e pode bater um papo com a versão que continua por aí na linha de tempo normal. Enquanto for empunhada pelo herói que a criou, uma espada herói dobra todas as Características. Sim, isso mesmo, dobra tudo, multiplica por dois. Pontos de Vida e Pontos de Magia também. Ah, nem adianta ficar empolgado, você sabe que seu mestre nunca vai deixar você ter uma dessas...

Espada de Som

Uma espada amarela com ponta bifurcada, parecendo um diapasão. Quando desembainhada, uma aura da mesma cor dela a rodeia. Esta arma é capaz de poderosos ataques sonoros, podendo nocautear um alvo com suas ondas (gaste 5 PM, o alvo faz um teste de Resistência, se falhar fica inconsciente) ou quebrar objetos frágeis como taças de vidro ou janelas (custa 1 PM). Para que esses poderes sejam usados, o jogador deve gritar enquanto ataca. Sim, o jogador, não o personagem!

Magias

Como mencionado lá no começo, as forças fundamentais do universo em Ooo são fogo, gelo, gosma e doce. Todas as magias elementais se encaixam em uma dessas escolas em vez das escolas normais de 3D&T.

Magias de Terra e magias de Água que não são relacionadas a frio podem ter suas versões de Limo; Ao Alcance da Mão se torna um tentáculo de gosma, por exemplo. As magias da escola Espírito pertencem à escola Doce em Ooo; além delas, existem algumas magias novas (veja mais adiante).

Magia Branca é muito pouco conhecida em Ooo e extremamente rara. Um pouco menos rara mas muito mais temida é a Magia Negra, empregada somente por criaturas antigas e poderosas, como o lich e o pai da Marceline. Nenhuma dessas duas escolas é muito apropriada para personagens dos jogadores em *Hora da Aventura*, mas aposto que se você perturbar o seu mestre o bastante é capaz que ele deixe.

Se você não quiser usar as regras de magia de 3D&T há um jeito bem fácil. Apenas considere que os magos fazem as suas coisas místicas com Vantagens normais, especialmente Domínio de Elemento (*Manual do Defensor*, página 22). O lich deve continuar tendo acesso à Magia Negra mesmo que você faça essa escolha, para mostrar como ele é o ó do borogodó.

Magias de Doce

Aura de Açúcar

Escola: Elemental (doce)

Custo: 2 PM (talvez mais)

Alcance: curto

Duração: sustentável

Uma armadura doce e cristalizada surge em volta do corpo do alvo, podendo ter estética semelhante a uma armadura comum e muito descolada. Serve para absorver o impacto de golpes inflingidos. A cada golpe tomado a aura vai se dissipando em deliciosos cristais de açúcar. Para cada PM gasto, a aura de açúcar tem 2 PVs. Os PVs da aura de açúcar são gastos primeiro, protegendo os PVs do personagem. Você não pode gastar mais PMs nessa magia do que o valor de sua Resistência.

Bolo Instantâneo

Escola: Elemental (doce)

Custo: 1 PM

Alcance: curto

Duração: permanente

Cria um bolo delicioso, com cheirinho de que acabou de sair do forno. Ele é pequeno, mas se você for bonzinho pode dividir com uma outra pessoa. Comer o bolo não dá nenhum benefício além de matar a fome.

Poça de Glacê

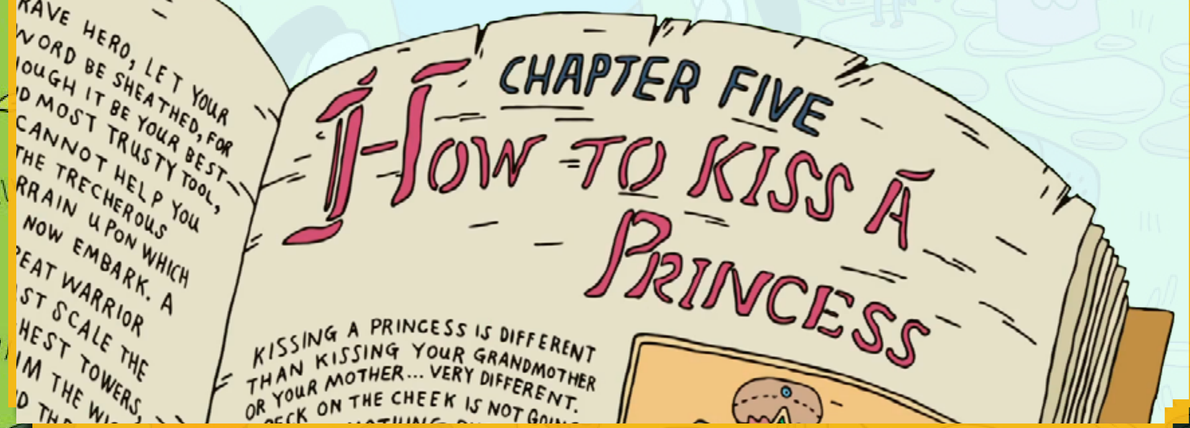
Escola: Elemental (doce)

Custo: 1 PM ou mais

Alcance: longo

Duração: permanente

Esta magia afeta uma área circular, com 1m de diâmetro por Ponto de Magia gasto, transformando o chão em uma poça concentrada de glacê. O mago também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (1 PM cada).O chão grudento fica difícil de se mover e tentador para ser comido; os seres na área têm penalidade de F–1 e H–1 para ataques corpo-a-corpo e esquivas, além de não poderem usar a vantagem Aceleração. Pode ser útil caso esteja enfrentando um guerreiro ou se estiver com vontade de comer muito doce. Cuidado com as cáries.



Reforço de Caramelo

Escola: Elemental (doce)

Custo: 1 a 6 PM

Alcance: curto

Duração: sustentável

Quando caramelo endurece, pode se tornar impossível de limpar, digo, de quebrar. É por isso que pode ser uma arma ou armadura perfeita! Por 1 PM, envolva seus punhos ou arma com caramelo e receba FA+2. Por 6 PM, cubra seu corpo todo. Além do benefício nos ataques, receba A+2 pela duração da magia.

Transformação em Doce

Escola: Elemental (doce)

Custo: 10 PM

Alcance: longo

Duração: permanente

Você dispara um raio açucarado no alvo. Caso falhe em um teste de R, ele vira um docinho inofensivo. Caso passe, fica coberto de açúcar (não causa penalidades, mas pode ser constrangedor). Esta é uma magia rara.

Magias de Gosma

Gosma Ascendente

Escola: Elemental (gosma)

Custo: 10 PM

Alcance: curto

Duração: permanente

Você joga uma bolha de gosma roxa no alvo. Ele faz um teste de Habilidade; se falhar, a gosma começa a se espalhar lentamente e tomar o corpo do alvo em menos de 42h, transformando-o em uma caveira gosma. É dito que algumas águas sagradas ou lágrimas de unicórnio podem anular essa magia, mas devem ser só boatos.

Magias de Gelo

Você pode ser uma dessas pessoas loucas, como o Rei Gelado, que quer dominar magias de gelo (ou o mundo, feito o Gunther) então vamos colocar aqui uma lista de magias do *Manual 3d&T Alpha Edição Revisada* que caem direitinho nessa classificação. Chuva Congelante (p. 87), Dardos de Agonia (p. 91), Fios de Gelo (p. 95), Inferno de Gelo (p. 98) e Nevasca (p. 105).

Prisão de Gelo

Escola: Elemental (Água)

Custo: 6 PM

Alcance: curto

Duração: instantâneo

Um presente do Rei Gelado, está magia aprisione os outros em um cubo de gelo, tipo um picolé. O alvo faz um teste de Resistência e, se falhar, fica 1d rodadas preso em uma jaula gelada de gelinho.

Heróis e Vilões de Ooo

Jake (148)

O irmão mais velho e mais legal do Finn. Jake é um cachorro mágico com poderes de se esticar, o que lhe permite assumir várias formas diferentes quando realmente precisa. É um cara muito de bem com a vida, que faz excelentes panquecas de toucinho, mas às vezes fica encanado com as coisas mais malucas, como a vontade de saber como um tijolo se sente quando uma casa desmorona. Ele namora a Princesa Iriscórnio e eles têm cinco filhos.

Sim, o Jake é legal demais para ser um personagem jogador. Se você quiser muito jogar com ele, é fácil ignorar Forma Alternativa e considerar todas as transformações como efeitos cosméticos de Membros Elásticos; desta forma ele fica com a mesma pontuação do Finn.

F3, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Kit: Herói (ação audaz).

Vantagens: Boa Fama, Forma Alternativa (várias), Membros Elásticos, Crime.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Finn (128)

Último humano de Ooo, Finn é irmão de criação do Jake. Ele guarda em seu coração um Segredo Poderoso que transformará o destino de todos os habitantes da Terra de Ooo.

Finn é um rapaz de bom coração, mas muito pouco juízo, frequentemente se metendo em confusão. Ele tem uma quedinha pela Princesa Jujuba e já se engraçou para cima da Princesa do Fogo também. Quando não está salvando Ooo, ele costuma ficar jogando videogame com Jake e BMO.

F3, H3, R3, A1, PdF1; 15 PVs, 15 PMs

Kit: Herói (ação audaz, me dá uma mãozinha).

Vantagens: Boa Fama, Energia Extra I, Humano (*Manual do Defensor*, página 27).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Curiosidade: quando Finn é hipnotizado, seu olho esquerdo fica verde.

BMO (88)

BMO é o robô-videogame do Finn e do Jake. Ele é extremamente útil, servindo não só como videogame mas também como recarregador portátil, caixa de som, câmera, despertador e lanterna. BMO é como se fosse o seu celular, se o seu celular pudesse completar o time de futebol quando alguém falta.

Ele expressa suas emoções pelo monitor, deixando tudo o que sente na cara. Apesar dessas vantagens todas, ele raramente sai em aventuras com Finn e Jake, ficando na casa de árvore. Ele gosta é de sossego.

F1, H2, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Kit: Blindado (duro na queda).

Vantagens: Construto, Memória Expandida.

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial.

Princesa Jujuba (148)

Com 827 anos e corpinho de 19, a Princesa Jujuba é a governante do Reino Doce. Ou era, antes do Rei de Ooo bagunçar o rolê todo — vamos considerar que é,só para ficar mais fácil. Ninguém gosta do Rei de Ooo mesmo.

Jujuba é uma cientista bem excêntrica e tem moral bem questionável, mas todos os seus excessos são feitos visando o bem do seu povo. Ela é extremamente controladora, mas vendo o estado do Povo Doce sem ela fica até difícil questionar.

F0, H3, R2, A0, PdF0; 10 PV, 10 PMs

Kits: Princesa (não!), Cientista Louca (exército de aberrações).

Vantagens: Aliado (Mordomo Menta), Aparência Inofensiva, Boa Fama, Equipamento 3 (um monte de tralhas, incluindo campos de força com A5, armaduras de combate com F5 e armas de raios com PdF 5), Genialidade, Ciência, Patrono (Reino Doce), Máquinas.

Desvantagens: Protegido Indefeso (Povo Doce), Assombrada (pelas zoeiras do Povo Doce).

Nota: Cientistas Loucos começam com Má Fama, mas Jujuba recomprou essa desvantagem e ainda comprou Boa Fama depois. Que esperta, né?

Marceline (238)

A Rainha dos Vampiros (mas vamos chamar de Princesa para disfarçar aqueles 1003 anos de idade) é uma das maiores amigas de Finn e Jake, apesar de terem se conhecido no meio de uma treta.

Ela também é amiga de Jujuba e única amiga do Rei Gelado, por ter conhecido ele antes do apocalipse, quando ainda se chamava Simon. Pra alguém que se diz das trevas, até que ela é bem amigável. Seu pai é Hunson Abadeer, que reina na Noitosfera e vê o Lich como seu maior rival.

F3, H4, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 30 PMs

Kit: Princesa (realeza).

Vantagens: Artes, Ataque Especial (Força), Levitação, Vampira (Formas Alternativas).

Desvantagens: legal demais. Isso conta?

Rei Gelado (88)

O Rei Gelado (que um dia já foi um homem chamado Simon Petrikov) é o vilão mais frequente de *Hora de Aventura*. Ele tem a mania desagradável de sequestrar princesas e tentar fazer com que casem com ele. Como o próprio nome informa, ele governa o Reino Gelado; não que tenha muita coisa importante por lá. Seus súditos são os pinguins e animais de gelo. E só.

Pela ficha de personagem, o Rei Gelado pode parecer bem pouco impressionante, praticamente um senhorzinho triste e sozinho, provavelmente com um passado mais triste ainda. São os poderes de sua coroa, listados separadamente, que o tornam um perigo! Mas é verdade: sem a coroa ele é só um velhinho com o passado mais triste do desenho inteiro.

A coisa mais sã sobre o Rei Gelado é que ele adora ninjas. Afinal, quem não adora?

F0, H2, R5, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Kits: Mago (familiar aprimorado; Gunther).

Vantagens: PMs Extras.

Desvantagens: Insano.

Itens: Coroa do Rei Gelado.

Conde de Limãograb (128)

O Conde de Limãograb foi criado pela Princesa Jujuba para substituí-la como regente do Reino Doce em um daqueles planos de contingência de cientistas doidos que criam mais problemas do que resolvem.

Ele tem seus próprios domínios, o Condado de Limãograb, que governa com mão de ferro. O que ele quer mesmo, porém, é assumir o trono do Reino Doce — como criação de Jujuba ele é o primeiro na linha de sucessão.

Limãograb é a epítome de tudo o que o povo limão representa — azedo que só, gritalhão, um porre.

F2, H4, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs

Kit: Combatente (ataque inesperado).

Vantagens: Arena (Condado de Limãograb), Povo Limão, Manipulação.

Desvantagens: Ponto Fraco (arrogante).

Itens: Espada de Som.

Lich (???, Kyodai)

Um morto-vivo cruel que deseja extinguir toda a existência. Ele ficou muito tempo congelado em uma caverna no Reino Doce, depois de ser derrotado por um guerreiro chamado Billy. O lich não tem ficha. Você não pode vencê-lo.

Ah, você não se importa, né? Quer uma ficha pro Lich de qualquer jeito. OK, ele pode até ter ficha, mas nunca pode ser derrotado diretamente — mesmo que seus PVs sejam reduzidos a zero, ele se levanta em 1d turnos, completamente renovado e muito bravo. E ele sabe todas as magias da escola Magia Negra.

No desenho, Finn derrotou o Lich ao transformá-lo num bebê gigante, que ficou sob os cuidados de Dona Tromba. Mas nunca se sabe quando ele pode voltar...

F5, H4, R5, A3, PdF3; 25 PVs, 35 PMs

Kit: Inimigo da Humanidade (todos os poderes).

Vantagens: Morto-Vivo, Pontos de Magia Extras, Magia Negra, Armadura Extra (armas, magia negra).

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso.

Bestiário de Ooo

Caveiras Gosma

Esqueletos que vivem em cavernas. Rastejam pelas paredes e podem disparar jatos de gosma verde adesiva pela boca, que usam para capturar e prender suas vítimas, como teias de aranha. As cavernas são feitas da mesma gosma. Cuidado onde pisa!

F2, H1, R1, A0, PdF3 (somente Paralisia); 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Paralisia.

Executivos

Antes da Grande Guerra dos Cogumelos, humanos trabalhavam em escritórios e se preocupavam muito com dinheiro, horas extras, adicional noturno e várias siglas muito confusas. Alguns desses humanos ficaram congelados depois da guerra. De vez em quando, um grupo deles aparece em uma praia de Ooo e se descongela. O tempo congelado e a radiação deixam os executivos parecendo zumbis. Eles querem continuar trabalhando,

o que fazem compulsivamente, já que é só o que restou de suas vidas anteriores.

F1, H1, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Desvantagens: Devoção (fazer negócios)

Negócios: cada executivo tem 1d especialidades aleatórias, normalmente das perícias Máquinas e Manipulação.

Dinâmica de Grupo: executivos trabalham melhor em grupos. Sempre que dois ou mais executivos entrarem em combate, some seus PVs. Eles agem só uma vez, juntos, como se fossem uma criatura só, rolando um dado adicional para FA ou FD. Quando os PVs chegam a zero, todos os executivos são derrotados.

Porquê-Bisomens

Os Porquê-Bisomens são monstros parecidos com lobisomens, mas muito curiosos. Às vezes eles dão uma pausa na sede de sangue para dar uma palestra. Eles gostam tanto de matança quanto de conhecimento.Às vezes, quando não estão tocando o terror por aí, eles se vestem com ternos e óculos. São a presa da coruja cósmica.

F3, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs

Trívia: no primeiro turno de combate, um porquê-bisomem precisa passar em um teste de Resistência para não perder sua ação dando uma palestra rápida sobre um assunto genérico. A qualquer momento, um personagem pode gastar seu movimento para fazer uma pergunta interessante e fazer o porquê-bisomem testar Resistência de novo para não perder a ação com uma palestra.

Ursos Festeiros

Os ursos festeiros são parecidos com ursos de pelúcia e gostam de farrear o tempo todo. O líder deles é o Rei da Festa. Apesar de fortes como ursos, eles preferem resolver as coisas com duelos artísticos, como batalhas de repentistas ou de rappers.

F3, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Torcida.

Artista: todo urso festeiro tem pelo menos uma especialização da perícia Artes, normalmente dança.

Zumbis Doces

Mais lentos e burros que zumbis normais, os zumbis doces são apenas perigosos para o povo doce. Apesar de sua lentidão, não vão descansar até achar algum docinho.

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Lento: os zumbis doces sempre agem por último na ordem de iniciativa e nunca conseguem realizar esquivas.

Demônios

Demônios não têm muita coisa em comum, podendo existir em quase todas as formas e níveis de poder. Ideias esdrúxulas são bem-vindas. Como um demônio pequeno que se esconde na sua casca de sorvete para morder a sua língua ou um demônio ciumento das revistas em quadrinhos que rasga tudo aquilo que você tenta ler (exceto a revista dele). Todos os demônios têm Armadura Extra (magia negra) e Vulnerabilidade (magia branca).

MARINA "NINA HOBBIT" BICHARA

THIAGO ROSA "SHINKEN"

EM BREVE,
UM NOVO UNIVERSO DE
SUPER-HERÓIS CHEGARÁ AO BRASIL

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Holocausto Canibal e o Mundo Cão

ou, o filme mais nojento e revoltante que eu nunca vi

Costuma-se dizer que a realidade é mais terrível que a ficção e, em alguns casos, isso é verdade. No começo dos anos 1960, três diretores italianos inadvertidamente criaram um gênero que continuaria a revirar estômagos e influenciar o cinema (principalmente os filmes de terror) pelo meio século seguinte: os filmes mondo.

Para explica-los, vamos voltar para 1962, um mundo estranho e sem internet, onde muita gente não conhecia a cultura e o povo de lugares distantes do seu próprio, e onde corriam estranhos boatos sobre bizarrices ao redor do mundo. Assim como hoje em dia, tinha muita gente que acreditava nesses rumores, sem pensar por mais de cinco segundos ou verificar outras fontes. Para capitalizar o choque e explorar o interesse em assuntos (e boatos) que são considerados tabu, ou apenas estranhos, um trio de diretores italianos fez um filme com ares de "documentário" (com muitas aspas nisso) para mostrar "o mundo de verdade" e suas coisas estranhas e bizarras.

Mundo Cão (Mondo Cane), de **Paolo Cavara**, **Gualtiero Jacopetti** e **Franco Prosperi** era ruim e mal filmado, com cenas "obtidas" em várias partes do mundo, mostrando costumes exóticos, como uma caçada humana na Nova Guiné, cachorros mortos e comidos em Taiwan, galinhas pintadas para a Páscoa na Itália, garotas escravas na Austrália, animais contaminados por energia nuclear no atol de Bikini, cadáveres cobertos de maquiagem em Macao para o funeral, carros esmagados até virar cubos em Los Angeles, bailarinas de Hula no Havaí e soldados Gurkha no Nepal fazendo um ritual onde touros são decapitados.

Visando essencialmente chocar a audiência, os diretores fizeram um filme que mostrava o pior ângulo de qualquer coisa, o bizarro levado ao extremo. Esqueça todo e qualquer estudo sociológico ou histórico, tudo era tirado de contexto e mostrado como um escândalo e um ato fora da sociedade moderna. Mesmo diante de acusações de etnocentrismo e preconceito, os diretores se defendiam dizendo que a intenção era fazer uma crítica à sociedade moderna, o que não ficava exatamente claro, já que eles mostravam extensivamente as cenas mais chocantes envolvendo mortes de animais e passavam rapidinho por cenas de costumes estranhos (onde ninguém morria).

O filme era ruim de doer. Alguns dos segmentos pareciam cenas tiradas de algum arquivo, de péssima qualidade. A película era divulgada como tendo "cenas nunca vistas antes no cinema" e "mostrando o mundo real de forma crua e violenta". A curiosidade de se ver o "mundo cão" era imensa, e o filme chegou a ser indicado a Palma de Ouro e outros prêmios, o que acabou levando *Mundo Cão* ao topo das bilheterias. Um filme barato que chegou a arrecadar cerca de dois milhões de dólares! Isso em 1963!

O sucesso levou a uma enxurrada de imitações, vários filmes com a palavra "mondo" no título, tentando pegar carona no sucesso do pioneiro. Em pouco tempo foram lançados *Mondo Bizarro, Mondo Daytona, Mondo Mod, Mondo Infame, Mondo Hollywood, Mondo Trasho, Mondo Weirdo: A Trip to Paranoia Paradise* e *Mondo Keyhole*. Alguns filmes nem eram do estilo, mas as distribuidoras tentaram aproveitar a onda. O filme *Aniversário Macabro* (*The Last House on the Left,* 1972, de **Wes Craven**), chegou a ser lançado na Alemanha com o título *Mondo Brutale,* mesmo não tendo nenhuma relação com o estilo.

Não entrando na questão do bom gosto, ética e etc. os filmes *mondo* tiveram uma influência muito grande no cinema. Muitos diretores atuais os citam como inspirações (ou traumas) e usam várias de suas técnicas para aumentar a sensação de realidade em seus trabalhos. Muitos cineastas perceberam técnicas e formas de filmagens que poderiam ser usadas para chocar ou passar emoções para a plateia a partir desses filmes, por piores que fossem.

E é justamente aí que entra o filme no título desta coluna.

Holocausto Canibal (*Cannibal Holocaust,* 1980), do diretor italiano **Ruggero Deodato** foi chamado de "o filme mais polêmico já feito", isso na época, e pelos próprios produtores. *Holocausto Canibal* conta a história de uma equipe de resgate a procura de um grupo que se perdeu na tentativa de documentar uma tribo indígena, supostamente de hábitos canibais, na Amazônia.

A equipe de resgate encontra as filmagens do grupo (que ocupam boa parte de *Holocausto*) e ao assisti-las descobre que os documentaristas foram mortos e devorados pelos tais canibais. O filme é isso, essencialmente, uma história simples que parte de um pressuposto pra lá de imbecil. Caramba, por que raios alguém iria alegremente filmar uma tribo de CANIBAIS numa floresta que fica longe de tudo?

Todo o barulho ao redor de *Holocausto Canibal* surgiu pela violência mostrada na tela. Pessoas sendo mortas de forma grotescas e nojentas (índios matando índios de outra tribo), tendo pedaços arrancados e devorados diante da câmera, animais sendo mortos, torturas sádicas

e pavorosas, até os próprios personagens serem também mortos e devorados.

Boa parte da violência mostrada no filme era falsa, feita por efeitos especiais simples e eficazes, ou seja, ninguém morreu de verdade... Mas o diretor Deodato era um grande admirador dos filmes *mondo* e do trio Cavara, Jacopetti e Prosperi, e usou muito das técnicas de *Mondo Cane* em seu filme. O objetivo era aumentar a sensação de realidade e o choque causado no público.

Animais foram mortos e destroçados de verdade durante as filmagens (um quati, uma tartaruga, uma tarântula, uma cobra, um macaco e um porco), uma técnica muito usada nos filmes *mondo* para ressaltar a veracidade.

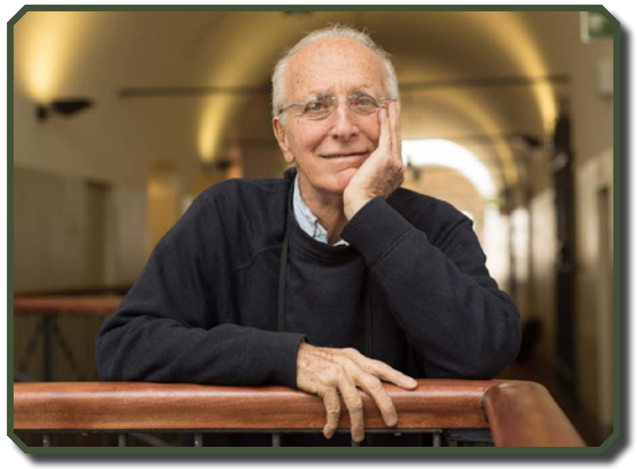
Isso intensificava a sensação de horror do filme, mesmo nas cenas falsas, o que tornava as mortes dos personagens um espetáculo desagradável e inquietante.

Sucesso e diretor preso!

O filme não era fácil de assistir, mas, novamente, todo a divulgação de que se tratava de um filme "real", mostrando a realidade terrível em lugares ermos do nosso mundo cruel, era suficiente pra alçar *Holocausto Canibal* a fama, mesmo sendo considerado um dos piores filmes da história. Lembrando também que na época de seu lançamento, a divulgação de informações não era totalmente confiável, e muito da boataria ao redor era considerada verdade (outra estratégia típicados filmes *mondo*), algo incentivado pelos próprios produtores.

Foi até pedido aos atores que não aparecessem em público ou em programas de televisão por algumas semanas antes e depois do lançamento do filme, para ajudar a reforçar a aura documental da obra. A desinformação foi tamanha que apenas dez dias depois de sua estreia

nos cinemas italianos, as cópias do filme foram apreendidas pela polícia e o diretor foi preso, sob a acusação de ter matado de verdade os atores para fazer seu filme. Durante o julgamento, Deodato explicou como a cena de empalação (sim, tinha uma cena de empalação, que virou capa do filme) foi realizada e os efeitos especiais utilizados. Ele também chamou como testemunha os atores que havia sido acusado de matar.



Mesmo sendo inocentado das acusações de assassinato, o filme foi banido dos cinemas pelas mortes dos animais, acusado de obscenidade e altos índices de violência.

Deodato ainda brigou nas cortes por três anos tentando reverter essa decisão, e só em 1984 as cortes concordaram, mas com uma classificação extrema, para maiores de 18 anos, para uma versão censurada e com cortes.

Aliás, o filme é um dos campeões na categoria "banido": algumas fontes afirmam que *Holocausto* foi proibido em cinquenta países (sem confirmação). Várias versões cortadas e editadas foram lançadas em VHS no decorrer dos anos (sem violência sexual e contra animais, e menos violento no geral), e todas ainda constam como banidas em diversos lugares.

O legado de Deodato

O filme gerou seis continuações não-oficiais, e é considerado o ápice do subgênero de filmes de canibal. Além disso, é visto como o pioneiro no gênero/estilo *found footage* (ou "filmagem encontrada"), que voltaria a ficar muito popular quase vinte anos depois com *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project,* em 1999) e que hoje abrange inúmeros outros filmes, entre eles grandes sucessos como *Rec* (*•REC*, 2007) e continuações (não tão bem sucedidas assim), *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity,* 2007) e continuações, *Cloverfield: Monstro* (*Cloverfield,* 2008) e *O Caçador de Trolls* (*Trolljegeren,* 2010).

É impressionante ver como um filme de péssimo gosto, feito pra chocar, com decisões horrendas, um diretor que tratava mal os atores e figurantes, com um roteiro preconceituoso e errado em praticamente todos os sentidos, fez tanto sucesso e trouxe inovações para o cinema, criando um novo estilo, com técnicas usadas até hoje. O recente trabalho de **Eli Roth** (diretor de *O Albergue*), *Canibais* (*Green Inferno,* 2013) é uma homenagem a Ruggero Deodato, começando pelo nome, já que *"Green Inferno"* é nome do filme dentro do filme de *Holocausto Canibal*.

Não, eu não recomendo *Holocausto Canibal* a ninguém, mas sua história é tão exótica, confusa e interessante que não pode ser esquecida. Ruggero Deodato, inspirado pelos filmes *mondo,* criou uma nova forma de se mostrar pesadelos e quase foi preso por isso. Inicialmente não por algum tipo de censura ideológica, mas por ter sido muito eficiente no que fazia!

Deodato está vivo (com 78 anos), morando em Potenza, na Itália. Ele fez outros filmes, dirigiu produções para a televisão e chegou a participar como ator em alguns mais recentes (como *O Albergue Parte 2*).

E, é importante dizer, não existem tribos canibais na Amazônia. Só nos filmes.

ROGERIO SALADINO

CHEFE DE FASE

ONE PUNCH MAN

***One Punch Man* começou em 2009 como uma webcomic despretensiosa do mangaká ONE. Após seu grande sucesso, com mais de dez milhões de visualizações, a série foi adotada pela revista *Young Jump*. Em vez de repetir as ilustrações de ONE, a editora contratou Yusuke Murata (*Eyeshield21*), elevando a série a outro patamar. O resultado é um dos mangás de maior sucesso do momento, publicado em diversos idiomas e dono de seu próprio anime.**

Herói por hobby

Da mesma forma que **ONE** era um mangaka por hobby na época em que *One Punch Man* era exclusivamente uma webcomic, o protagonista Saitama também começa como um herói por hobby. Embora nesse mundo a profissão de super-herói seja conhecida e regulamentada, Saitama só age na função por diversão e sente uma descontentamento frequente diante da falta de desafio. Também, pudera: qualquer monstro que enfrente é derrotado com um mero soco.

De alguma forma, a dedicação de Saitama a um regime de treino físico que nem é tão intenso assim (100 flexões, 100 abdominais, 10km de corrida todos os dias) lhe concedeu força, resistência e velocidade acima de qualquer outra pessoa no planeta (e talvez fora dele). A vida monótona de Saitama promete mudar quando ele conhece o ciborgue Genos e acaba se tornando um super-herói profissional. Ainda assim, nem toda sorte de monstros e alienígenas consegue desafiá-lo a altura.

Usando Saitama

O conceito de um herói por hobby pode ser encaixado em praticamente qualquer campanha que inclua superpoderes. Saitama pode ser uma espécie de piada recorrente, derrotando monstros poderosos com um único golpe e desaparecendo logo depois. Resista ao impulso de usá-lo para ajudar os jogadores quando eles estiverem perdendo uma luta. Pode ser hilário na primeira vez que acontecer, especialmente se não for uma luta crucial para a história, mas se isso acontecer com frequência, os próprios feitos dos personagens dos jogadores vão acabar perdendo importância.

M&M

Saitama — Nível de Poder 15

As estatísticas apresentadas são para o estado normal de Saitama, sem fazer nenhum esforço. Na verdade, sua Força, Destreza e Constituição são Características X (**Mutantes & Malfeitores**, página 211). Sua força e resistência literalmente não têm limites. O mesmo vale para todos os seus super-poderes.

For 40 (+15), Des 40 (+15), Con 40 (+15), Int 10 (+0), Sab 10 (+0), Car 10 (+0)

Resistência +15, Fortitude +15, Reflexos +15, Vontade +15

Perícias: Intimidar 8 (+8), Notar 8 (+8), Procurar 8 (+8).

Feitos: Ação em Movimento, Atropelar Rápido.

Poderes: Super-Força 10 (Onda de Choque), Resistência Impenetrável 10, Imunidade 9 (suporte vital), Salto 10, Super-Velocidade 10 (ataque rápido, correr na água, correr nas paredes).

Combate: Ataque +15, dano +15 (soco), Defesa 25, Iniciativa +55.

Pontuação: Habilidades 90 + Perícias 6 + Feitos 2 + Poderes 103 + Salvamentos 15 + Combate 60 = 276.

3D&T Alpha

Saitama — ???

Embora normalmente Saitama atue na escala Sugoi, ele pode mudar para qualquer outra escala imediatamente, sem precisar de ações ou gasto de Pontos de Magia. Ele sempre luta na mesma escala de seus oponentes, em busca de maiores desafios.

F6, H5, R6, A6, PdF3; 40 PVs, 30 PMs.

Kits: nenhum. É só um hobby.

Vantagens: Ataque Múltiplo, Aceleração, Energia Extra 2, Pontos de Vida Extras x2.

Desvantagens: Tédio conta?

THIAGO ROSA "SHINKEN"

50 ESTUDANTES ENTRAM. 1 ESTUDANTE SAI.

CLASSROOM BEATHMATCH

教場ナ競技

Uma competição televisionada em que colegiais se matam em um campo de batalha BRUTAL.

Um RPG ultraviolento de fé, amizade, assassinato e traição.

PRÉ-VENDA

CLIQUE AQUI!

e garanta o seu

atarashi games

RED BOX

***Buffy the Vampire Slayer* é uma série de TV que conta a história de Buffy Summers, uma adolescente de 16 anos que acaba de chegar à cidade californiana de Sunnydale. Ela quer fugir de seu passado, de seus problemas como caça-vampiros e do divórcio de seus pais. Tenta levar uma vida normal com seus novos colegas de escola — mas eis que surge Rupert Giles, aparentemente apenas um bibliotecário, mas na verdade membro de uma sociedade secreta que orienta as caça-vampiros.**

Criada por **Joss Whedon**, a série é a continuação de um filme de mesmo nome (protagonizado por outra atriz, Kristy Swanson, e com uma abordagem mais cômica), desta vez com **Sarah Michelle Geller** no papel da adolescente que enfrenta vampiros e outras criaturas.

A série tenta ser mais séria que o longa (mas nem sempre!), criando tensão entre as atividades demoníacas enfrentadas pela turma de *Buffy* e as dificuldades normais de um grupo de adolescentes. A mistura fez a série decolar: o tema "adolescentes enfrentam demônios" tinha tudo para ser um fiasco, apenas mais um seriado *trash*, mas conseguiu impôr respeito ao criar alguns episódios intensos e emocionantes.

Com o passar dos anos, e o desenvolvimento de suas histórias, *Buffy* atingiu status de série *cult*, arrebanhando fãs até hoje, 20 anos depois de sua estreia. De fato, as aventuras de ambos os personagens prosseguem atualmente em forma de histórias em quadrinhos publicadas pela editora Dark Horse.

Apesar da alcunha mais famosa (a Caça Vampiros) a jovem Buffy não combate apenas sanguessugas, mas também tudo que é sobrenatural e maligno. E não está sozinha nessa: ela conta com a ajuda de vários amigos, dos quais os mais importantes e constantes são Giles, seu guardião; Willow, sua melhor amiga e eventualmente bruxa; e Xander, um carinha meio bobo mas determinado a ajudar.

Buffy também parece cercada de amores vampíricos: primeiro Angel, que veio a ser seu grande amor; depois Spike, que de inimigo passou a um obcecado pela caça-vampiros, nunca deixando de amá-la.

As Caça Vampiros

Sim, só há mulheres nessa função! As caça-vampiros (também chamadas de caçadoras, do original *slayers*) são as descendentes místicas da Primeira Caçadora, uma mulher que recebeu poderes extraordinários para enfrentar demônios, nos primórdios da raça humana.

Importante: ninguém escolhe ser caça-vampiros. É um dom, um destino traçado desde o nascimento. Sempre que uma caçadora morre, a próxima na linhagem é "ativada" — seus poderes se manifestam, e ela deve começar sua batalha contra as forças das trevas. Essa linhagem não é genética nem tem relação com parentesco. Toda caça-vampiros possui força, resistência e agilidade sobrenaturais, além de alguns dons menores, como sentir a presença de monstros e sonhos premonitórios. De fato, apesar de ser uma adolescente, Buffy é muito mais forte que um levantador de peso, tão ágil quanto um mestre de artes marciais e mais durona que Mike Tyson!

Cada caçadora é assinalada a um guardião (também conhecido como sentinela, observador, ou no original, *watcher*), uma pessoa destinada a treiná-la, ensiná-la sobre o mundo místico e coordenar suas ações. A sede desse grupo, o Conselho dos Sentinelas, fica na Europa. Em certo momento da série, Buffy corta relações com o Conselho e se torna uma agente independente, chegando a formar sua própria Organização de Caça-Vampiros!

O principal código das caça-vampiros é jamais matar um humano normal. E seu equipamento básico são as tradicionais estacas, frascos de água benta, crucifixos e alho (nesta ordem). Além disso, usam armas brancas e de disparo, como bestas — mas raramente armas de fogo, exceto em casos de necessidade extrema.

Entre outras caçadoras conhecidas temos Kendra, que chegou em Sunnydale quando Buffy morreu por alguns instantes. Muito mais séria e dedicada, faleceu pelas mãos da vampira Drusilla; e Faith, uma caçadora inglesa que fugiu para Sunnydale quando sua guardiã foi morta. Com instintos violentos, ficou perturbada ao matar um humano e acabou se voltando contra seus antigos amigos. Anos depois ela se redimiu e voltou a agir como caça-vampiros.

Na última temporada da série de TV, Buffy ativou os poderes de todas as caçadoras em potencial do mundo todo, para enfrentar um exército quase invencível de vampiros primordiais...

Os vampiros

Os vampiros de *Buffy* talvez sejam a versão menos poderosa deste mito — eles praticamente caem feito moscas! Com raríssimas exceções, possuem atributos físicos excepcionais para um ser humano, mas não sobrenaturais. São imortais, mas normalmente sem poderes místicos inatos (apenas bruxaria, em alguns casos). Dependem unicamente de sangue para viver — qualquer tipo de sangue. E quando se alimentam, dificilmente deixam a vítima livre.

A "vampirização" segue mais ou menos o processo tradicional: é necessário que o vampiro beba o sangue da vítima e depois a alimente com seu próprio sangue. Contudo, quando esta se torna um vampiro, sua alma é dominada por uma essência demoníaca. Ou seja, *todos* os vampiros são maus. Aquilo que a pessoa era antes influi pouquíssimo em seu comportamento futuro. De fato, os vampiros são vistos como mais um tipo de demônio. No momento do ataque, ou durante descontrole emocional, a face de um vampiro (até então normal, só um pouco mais pálida) se torna monstruosa.

Os vampiros de *Buffy* podem ser mais fracos que outros, mas também são mais feios

Os vampiros de *Buffy* não têm reflexo no espelho. Todos têm presas mas poucos apresentam garras, coisa reservada apenas aos mais antigos e poderosos. Às vezes surge algum vampiro com características físicas extremas, como chifres, pés de bode e coisas assim.

Se as vantagens dos vampiros são poucas, suas fraquezas são muitas:

- Um vampiro não pode entrar em uma casa sem ser convidado.
- Água benta provoca queimaduras dolorosas. Bebê-la é morte certa.
- A cruz mantém os vampiros afastados e queima ao toque.
- O alho consegue mantê-los afastados e também pode causar queimaduras.
- O fogo queima um vampiro, mas para matá-lo é preciso queimá-lo totalmente e espalhar bem as cinzas, pois um vampiro mais poderoso poderá ser reconstituído.
- O vampiro pode agir normalmente durante o dia ou mesmo ver a luz do sol (eles até circulam em carros com vidros enegrecidos). Mas se for tocado diretamente pelo astro rei, começa a queimar feito papel.

Estacas são as melhores armas contra vampiros. Uma vez enfiadas no coração, transformam o vampiro em pó instantaneamente, sem deixar vestígios! Flechas e setas de madeira são igualmente eficazes, e por isso uma boa besta também faz parte do arsenal de uma caçadora. Buffy já chegou a empalar vampiros com cabos de vassoura, pés de cadeira e até com um lápis nº 2! Às vezes surge um vampiro mais poderoso, imune às estacas comuns, sendo necessário uma estaca maior e mais força no golpe.

Quanto a espadas, o aço só mata quando usado para decapitar o vampiro.

Os vampiros mais populares da série são Angel, o grande amor perdido de Buffy; Spike, vampiro punk inglês que se torna um herói relutante; e Drusilla, cria de Angel que enlouqueceu e possui poderes de sugestão mental.

Bruxas e bruxos

No mundo de *Buffy*, a magia não apenas existe como é fonte interminável de aventuras e problemas! Willow, melhor amiga de Buffy e especialista em informática, passou de aprendiz de feiticeira a uma bruxa com enormes poderes.

Tara, um dos grandes amores da vida de Willow, também é capaz de usar feitiços, assim como o próprio Rupert Giles, guardião de Buffy.

Além disso, novos rituais e itens mágicos aparecem a todo momento. Temos uma máscara tribal capaz de criar mortos-vivos, uma luva que canaliza relâmpagos, poções do amor, rituais capazes de criar e desfazer maldições, transformar sonhos em realidade, realizar desejos... ou até inspirar toda a população da cidade a dançar e cantar o tempo todo, como num musical!

***Muito* mais feios!**

Alguns rituais exigem apenas cânticos ou frases arcanas, outros ingredientes (como asas de morcego), desenhos ou objetos místicos. Ou tudo junto! E às vezes pode dar errado; quando isso acontece, dificilmente é um simples "não funcionou".

Não é necessário um dom especial para realizar rituais, apenas conhecimento. A biblioteca da escola — e posteriormente a biblioteca pessoal da loja de Giles — tem muitos livros de ocultismo, onde Buffy e seus amigos obtém informações sobre os demônios que enfrentam.

Às vezes também é possível obter efeitos quase mágicos através da união com a ciência — como no caso em que um estudante criou uma poção estilo "o médico e o monstro" e outro deu vida a um novo Frankenstein.

Outros

Buffy conta com uma imensa variedade de criaturas! Monstros com cara de polvo, cara de bode, cara de porco... Uma serpente gigante que habita os esgotos. Um homem formado pela união de milhares de vermes. Uma múmia inca que rejuvenesce ao sugar a essência vital das pessoas. Hienas que trocam de corpos com humanos. Uma garota que fica invisível. Mortos-vivos de todos os tipos. Lobisomens clássicos que se transformam em noites de lua cheia, perdendo a razão e não se lembrando das coisas que fazem. Fantasmas com poderes de manipular a realidade, criar ilusões e possuir corpos. Antigos espíritos do mal. Robôs!

Existem também várias ordens místicas. A mais interessante é a Ordem de Taraka, composta pelos mais estranhos e perigosos tipos de "caçadores de recompensa". Quando a Ordem é contratada, envia um assassino de cada vez até que o alvo seja destruído.

Mais de uma vez ouvimos falar de uma dimensão demoníaca, onde os humanos vivem como escravos e sofrem as piores torturas. Nesta dimensão, o tempo passa de forma diferente: poucos dias em nosso mundo significam toda uma vida nesse "inferno".

À primeira vista, pode parecer que o mundo de *Buffy* está superlotado de seres sobrenaturais, mas na verdade isso só acontece em alguns lugares. A cidade de Sunnydale é conhecida pelos místicos como "Boca do Inferno", um tipo de portal que liga esta realidade a uma dimensão infernal, e por isso funciona como um poderoso foco de energia mística — atraindo, assim, mais criaturas e fenômenos estranhos que outros lugares do mundo.

As palavras de Giles dizem tudo: "Este mundo não é mais velho do que qualquer outro que conheça. E, ao contrário da crença popular, não começou com um paraíso. Durante eras não registradas, os demônios caminharam sobre a terra, fazendo dela sua casa, seu inferno".

3D&T Alpha

Não é precisa muito esforço para incluir Buffy e sua turma em uma campanha de 3D&T — especialmente usando as **Crônicas de Nova Memphis** do suplemento **Mega City**, onde seres sobrenaturais brotam em cada canto. Os feitos de Buffy e alguns de seus aliados, que seriam absurdos em um cenário "sério e realista" são perfeitamente normais em *3D&T Alpha* – porque as regras deste jogo são próprias pra aceitar personagens com habilidades de combate extraordinárias.

Nessa adaptação, além dos livros já citados, usamos os kits de personagem do **Manual do Aventureiro Mega City**. Quanto aos vampiros, recomendamos a vantagem única apresentada em *Mega City*, com as seguintes alterações:

Maldição. Vampiros não podem entrar em casas (construções humanas) sem serem convidados. Eles podem entrar em lugares com um convite implícito, como prédios abandonados ou de acesso público.

Fobia. Como a desvantagem de mesmo nome, referente a alho, água benta, e símbolos religiosos.

Estacas. Quando é empalado com uma estaca de madeira no coração, o vampiro é reduzido a 0 PV e deve fazer um Teste de Morte. Ele só sobrevive se rolar 1, transformando-se em pó em todos os outros resultados. Para empalar um vampiro dessa maneira, o atacante precisa ter uma estaca à disposição e rolar um acerto crítico no ataque. Um vampiro indefeso pode ser empalado automaticamente – não é necessário rolar a Força de Ataque.

Podem comprar Magia Negra por apenas 1 ponto.

À sua escolha, ou quando usam a vantagem Paralisia, vampiros recebem a desvantagem Monstruoso.

Não possuem as características O Sono e Espécies e Clãs.

Fate Acelerado

Outro RPG adequado para adaptar as aventuras de Buffy e seus amigos é *Fate Acelerado* (FAE). Com um sistema narrativista que permite aos jogadores viverem todo tipo de situação, FAE é uma alternativa para quem quer se aventurar em Sunnydale.

Apesar de ser possível converter os personagens para o *Fate Sistema Básico* com facilidade, nesta adaptação usamos apenas as regras do FAE.

Outros RPGs

Buffy ja teve **seu próprio RPG oficial**, publicado pela pela *Eden Studios* e infelizmente descontinuado em 2006. Curiosamente, esses livros trouxeram informações inéditas e oficiais para os fãs, como o sobrenome de Faith, por exemplo.

Outro RPG apropriado para aventuras no mundo de *Buffy* é *Monstro da Semana* (*Monster of the Week*, no original). Traduzido para o português e **disponibilizado de forma legal e gratuita**, é um RPG de forte foco narrativo que utiliza as mecânicas de *Apocalypse World* para criar histórias de caçadores de monstros sobrenaturais.

Alguns dos caçadores desse RPG são inspirados ou se encaixam perfeitamente nos personagens de *Buffy*, como o Escolhido (Buffy e Faith), o Monstruoso (Angel e Spike), o Especialista (Giles), o Iniciado (Willow e Tara) e o Mundano (Xander, Cordelia, Anya, Dawn, Andrew… e qualquer outro ajudante). Vale a pena conferir.

Um aviso: as fichas apresentadas aqui representam as heroínas (e heróis) de *Buffy* em um ponto genérico de suas carreiras — o mestre pode e deve fazer quaisquer ajustes que considerar necessários!

Buffy Summers

Além dos problemas normais das adolescentes, Buffy enfrenta alguns demônios de vez em quando! Ela precisa fazer rondas à noite, aguentar as reclamações da mãe e estudar para a prova de química enquanto tenta impedir que um demônio destrua o mundo.

Com apenas 16 anos, Buffy deixou de lado a inocência para enfrentar o mal de frente, e com os punhos. Claro que essa sua atividade secreta tornava difícil namorar — e ela acabou se apaixonando por alguém complicado: Angel, um vampiro com alma humana. Tudo ia bem até Angel perder sua alma e tornar-se um monstro, além do pior inimigo de Buffy. Obrigada a enviá-lo para o inferno, Buffy entrou em depressão e fugiu da cidade. Mas acabou retornando, ao entender que suas habilidades eram importantes para as pessoas.

Diferente dos vampiros, Buffy pode pegar sol — e até ficar com bronzeado de panda!

Com o passar dos anos, Buffy foi se tornando mais e mais focada e capaz em seu trabalho noturno — ainda que a um custo pesado em sua vida pessoal, atrapalhando seus estudos, empregos e outros desafios mundanos.

No final da série de TV, ela salva o mundo (de novo), mas não sem pagar preços caríssimos. Durante a temporada seguinte de *Angel* (que só foi cancelada um ano depois do encerramento de *Buffy*), descobrimos que ela se tornou a líder da Organização das Caçadoras (*Slayer Organization*), uma força paramilitar que recruta e treina as antigas caçadoras potenciais pelo mundo todo, e continua a proteger o mundo de ameaças sobrenaturais.

Buffy domina artes marciais, possui poderes regenerativos, força, agilidade e resistência extraordinárias, e sabe usar diversas armas — mas não se dedica tanto quanto deveria ao ocultismo e seus poderes mais místicos, como seus sonhos premonitórios e a capacidade de sentir monstros.

Seu pai é ausente e sua mãe sempre teve dificuldades em lidar com uma filha "heroína". Ela também tem uma irmã, Dawn, com quem mantém um relacionamento cheio de altos e baixos.

3D&T (18N)

F2, H3, R3, A1, PdF1; 15 PVs, 25 PMs.

Kits: boxeadora (K.O.), caçadora do sobrenatural (equipamento de campo).

Vantagens: Adaptador, Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Energia Extra I, Falação Chateadora, Inimigo (Mortos-Vivos, Youkai), Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Azarada, Código de Honra (1ª Lei de Asimov, Heróis).

Perícias: Investigação.

Fate Acelerado

Conceito: *Adolescente Superpoderosa Caça-Vampiros Predestinada*

Dificuldade: *Vida Pessoal em Constante Confusão*

Outros Aspectos: *Faço Gracinhas com os Vilões, Vamos Lá Salvar o Mundo De Novo, Já Morri e Voltei… Várias Vezes.*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+0), **Esperta** (+2), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+1)

FAÇANHAS

A Escolhida: por conta de meus sonhos proféticos, uma vez por sessão eu posso ditar o resultado de uma rolagem de Dados Fate.

Golpe de Estaca: quando uso uma estaca, recebo +2 para atacar com Estilo.

Recuperação Espantosa: como uma caça-vampiros nunca desiste, uma vez por sessão posso remover todo o estresse e consequências leves e moderadas que estejam me afetando.

Na próxima edição, fichas do resto do elenco!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

sobre texto original de FLÁVIO ANDRADE

Parte 2

A Ilha do Umbral de Fogo

Os pés tocam o convés onde aventureiros e marujos se misturam. Uns se desafiam, outros conversam como bons amigos e outros ainda apenas olham deslumbrados para o horizonte. Enquanto o navio se prepara para zarpar, os heróis se preparam para conhecer seus companheiros na jornada que mudará suas vidas.

A Ilha do Umbral de Fogo abrigava uma cidadela anã com um portal para o Plano Elemental do Fogo num vulcão adormecido. Um dia, porém, o vulcão despertou e todos naquele lugar morreram. Um século depois, aventureiros se unem a uma grande expedição para a ilha. Só os deuses sabem que tesouros — e que perigos — irão encontrar lá. Mas, antes, precisam sobreviver a viagem...

Esta é a segunda parte de *A Ilha do Umbral de Fogo*, uma aventura para *Tormenta RPG*. Na primeira parte, publicada na *Dragão Brasil 118*, os personagens viram um cartaz com um convite para uma jornada até a Ilha do Umbral de Fogo, famosa por conter as ruínas de uma cidadela anã — e, por conta disso, tesouros inimagináveis.

Após realizar missões para juntar o dinheiro necessário para participar da expedição, o grupo enfim embarcou. Mas como será que os personagens irão reagir ao serem colocados num navio com vários aventureiros tão ou mais capazes que eles?

Para jogar esta aventura você precisa apenas do livro básico **Tormenta RPG**, mas se quiser usar os encontros aleatórios, irá precisar do **Bestiário de Arton Vols. 1** e **2**.

Introdução

Há cem anos, uma cidadela anã prosperou numa ilha que abrigava um portal para o Plano Elemental do Fogo. Entretanto, quando o vulcão adormecido que sediava o portal entrou em erupção, todos que viviam lá morreram. Esta é a Ilha do Umbral de Fogo.

Rumores dizem que as riquezas da cidadela anã ainda estão lá, esperando por alguém bravo (ou tolo) o bastante para clamá-las. Uma expedição levando vários aventureiros partiu de Collarthan, com o objetivo de investigar os supostos tesouros. Um homem chamado Almos é o organizador de tudo. Ele clama que suas motivações são puramente científicas, mas seu ar misterioso gera desconfiança nos servos dos deuses.

A parte 2 de *A Ilha do Umbral de Fogo* chama-se *Flecha Vermelha* — o nome do navio que leva a expedição. Ela inicia com personagens embarcando. Os heróis passarão uma semana viajando no balanço moroso da caravela vermelha do Capitão Garibaldo, interagindo com os marujos e os outros aventureiros que fazem parte da expedição. O Grande Oceano é o palco das cenas. Todos no navio parecem rivais à altura e segredos jazem ocultos nos cantos mais profundos da embarcação. Num lugar onde qualquer um pode ser um inimigo, chegar até a ilha será uma aventura por si só.

Cena 1: O Patrocinador Misterioso

A parte 2 da aventura começa exatamente onde a parte 1 terminou, com os PJs subindo no convés do *Flecha Vermelha*. O navio é uma bela caravela, com o convés pintado de vermelho, 26 metros de comprimento, 6 metros de largura e um mastro principal que atinge 18 metros. O piso possui um pouco de areia para escorregar menos.

Descreva o seguinte para os jogadores.

> *Assim que sobem ao convés, vocês olham ao redor e percebem: não foram os únicos aventureiros que se interessaram pelo cartaz. Em meio a dúzias de marujos, um grupo se reúne em volta de uma bela mulher que fuma enquanto dá ordens para um marujo que transporta uma jaula até o navio. Dois casais, que parecem mais turistas que aventureiros, apontam para o horizonte com gestos fraternais. Um terceiro grupo, mais enérgico, já tenta conversar com os outros, exalando confiança. Um homem solitário, com pequenos chifres na testa, se recosta próximo a escada da popa. Por fim, um último grupo chega esbanjando superioridade, fazendo com que todos os outros na expedição pareçam amadores.*

Os PJs podem fazer um teste de Intuição (CD 20) para notar uma mudança repentina no capitão — de alegre e agitado, para calmo, quase tenso. Caso não percebam, algum PdM deve comentar. O fato de um PdM ser bem-sucedido onde os PJs falharam ajuda a criar um clima de rivalidade; quando possível, repita isso durante a aventura.

Todos são convidados por Garibaldo até a proa, enquanto um homem careca, com pele cor de madeira, entra no navio. Ele usa um manto negro com o tecido interno furta-cor. Assim que pisa no convés, diga para personagens devotos que eles sentem-se estranhos, como se nervosos ou enjoados. Não diga que isso só afeta devotos; deixe os próprios jogadores chegarem a essa conclusão.

O homem é Almos (humano, Usurpador 17, N). É alto, belo e intimidador; observa todos de cima como um totem. Num tom sereno e distante, se apresenta como um estudioso que quer conhecer a ilha, mas acredita que ela ficará mais segura depois de tantos aventureiros a explorarem. Tudo que ele pede em troca é que reportem o que aconteceu com eles numa entrevista quando voltarem. Nesse momento, Almos olha para todos como se soubesse o que cada um fez ou é capaz de fazer e diz:

"Não se preocupem, não vou lhes julgar".

Parte 2: O Flecha Vermelha

É hora de conhecer a caravela do Capitão Garibaldo e sua tripulação. O *Flecha Vermelha* parece um local festivo e aconchegante — vários marujos cantam enquanto trabalham noite e dia. A maior parte da tripulação é humana, mas existem halflings e goblins na mistura. Além disso, um casal formado por um moreau do búfalo e uma minaura cuida da cozinha. O imediato é um anão chamado Araturim Firebeard. Ele é um sobrevivente do desastre na Ilha do Umbral de Fogo, mas mantém isso em segredo.

Testes de Atuação, Diplomacia e Jogatina (CD 15) garantem um rápido envolvimento com pelo menos um punhado de marujos. Testes de Obter Informação (CD 20) informam sobre boatos relacionados aos segredos do navio, mas de forma exagerada ou simplificada.

Há uma cabine no navio, onde o capitão descansa e tem refeições e reuniões com seus principais companheiros. Existem dois conveses interiores no navio. O primeiro é lotado de redes e tiras de palha, onde ficam os marujos e os aventureiros. O segundo serve de reserva de suprimentos e possui uma cela misteriosa guardada 24 horas por dia. Qualquer pergunta, não importa quão alta a rolagem, só consegue a seguinte resposta:

"Isso é coisa do capitão, e ele não gosta de tocar no assunto."

No início de cada dia de viagem, peça para um jogador rolar 1d4; com um resultado "1", um evento ocorre. Nesse caso, deve rolar 1d100 para definir qual evento. Se quiser, role 1d12 para definir a hora do dia e uma moeda para definir se o evento ocorre de dia ou a noite. Adapte os eventos para a situação. Por exemplo, selakos serão mais uma curiosidade que um problema... A não ser que alguém tenha recém caído do navio! Concentre a resolução dos eventos nos PJs; os PdMs devem estar ocupados com outros monstros ou problemas. A seguir estão as regras para conduzir o evento "Tempestade em alto mar".

Tempestade. Ondas gigantescas se chocam contra o barco enquanto raios iluminam o céu. Os personagens devem fazer dois testes estendidos, um de Reflexos (para evitar ondas gigantes) e outro de Acrobacia (para se equilibrar no convés escorregadio). Ambos têm CD 15+1d10 e exigem três sucessos. Um personagem que falhe no teste de Reflexos sofre 6d12 pontos de dano, e um que falhe no teste de Acrobacia cai no mar. Ele precisará fazer um teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos) para nadar até o barco e escalá-lo. Se falhar, será tragado pelo oceano em fúria... Talvez os personagens possam salvar (ou serem salvos) por um rival!

Além de eventos aleatórios (todos culpa de Nimb!), alguns mistérios rondam o navio e vão ocorrer durante a viagem, talvez se estendendo para a Ilha. A seguir, estão as descrições desses eventos.

Encontros Aleatórios no Grande Oceano

d%	Encontro	NE Médio
01-09	Bons ventos (a viagem dura um dia a menos)	—
10-15	Selakos (*Bestiário de Arton, Vol. 1*)	7
16-20	Marinha de Sambúrdia (1d10+10 marinheiros abordam o navio em busca de algo ilegal; veja a ficha no fim da aventura)	10
21-30	Dragão marinho jovem (*Bestiário de Arton, Vol. 1*)	8
31-40	Baleia (*Bestiário de Arton, Vol. 2*)	7
41-50	Tempestade em alto mar (veja as regras ao lado)	7
51-56	Náufrago (na verdade, um duplo disfarçado numa ilhota (*Bestiário de Arton, Vol. 1*)	4
57-61	Navio fantasma com 2d4 sombras e 1 afogado (*Bestiário de Arton Vols. 1* e *2*, respectivamente)	11
62-70	Tartaruga dragão (veja a ficha no fim da aventura)	9
71-80	1d6+3 elfos-do-mar (*Bestiário de Arton Vol. 1*; podem querer negociar ou lutar)	4
81-86	Serpente marinha (*Bestiário de Arton, Vol. 2*)	10
87-92	Calmaria (a viagem dura um dia a mais)	—
93-100	Kraken (*Bestiário de Arton Vol. 1*; muito poderoso para ser enfrentado... transforme numa cena de fuga)	19

A Misteriosa Prisioneira

No canto mais profundo do navio, o Capitão Garibaldo mantém uma perigosa prisioneira. Seu nome é Bellilis, uma bela nagah com quatro braços que foi presa por realizar sacrifícios em nome de Sszzaas. Antes de ser executada amaldiçoou o próprio corpo: *"Onde eu morrer, nada vivo ire crescer!"*.

Garibaldo aceitou uma gorda quantia do regente de Sambúrdia para levar a prisioneira para ser executada num lugar inabitado. Ele aproveitou que estava indo para um lugar assim para resolver dois problemas de uma vez só.

Caso interaja com outros aventureiros, Bellilis tem grande chance de enganá-los, pois é protegida por *dissimular tendência* e possui Enganação +18. Irá dizer que foi incriminada injustamente, e pedir para ser solta.

Bellilis é sedutora e terrível. Gosta de destruir os inimigos de forma cruel, pois quando faz isso regenera seus ferimentos. Pode oferecer de tudo para ser solta... O que os PJs farão ao encontrá-la?

Combate Marítimo

Se o mestre quiser deixar seus combates em alto mar mais realistas (e difíceis), pode usar as seguintes regras opcionais.

Lutando no convés. Durante um combate a bordo de um navio em movimento, um personagem precisa fazer um teste de Acrobacia (CD 5) no início de cada um de seus turnos. Em caso de falha, cai no chão. A CD baixa significa que quase todos serão bem-sucedidos (mas lembre-se das penalidades por armadura). Contudo, personagens que não são treinados em Acrobacia ficam desprevenidos (–4 na classe de armadura) quando precisam fazer testes para ficar de pé! Assim, meramente exigir o teste irá dificultar a vida dos heróis de terra firme. Note que a CD presume uma embarcação em boas condições, com uma tripulação que joga areia no convés de vez em quando para tornar o piso menos escorregadio. Além disso, condições climáticas ruins aumentam a CD para 10 (mar bravio), 15 (tempestade) ou 20 (maremoto).

Sangue na água. Personagens sangrando debaixo da água perdem 1d6 pontos de vida por rodada. Além disso, a CD para estancar aumenta para 17, pois a água salgada impede a coagulação.

O Melhor Grupo

Um grupo se destaca como *rival* dos PJs. Eles são em maioria bondosos e gostam de fazer piadas uns sobre os outros, porém são extremamente competentes (veja "O Grupo Rival", no fim da aventura).

Durante uma conversa, eles irão apostar com os PJs quem consegue mais tesouros dentro da Ilha. O grupo que vencer ganha 10% do que o outro conseguiu arrecadar. Tudo será resolvido na viagem de volta para a ilha. Os PJs topam?

Ladrão no Navio

Pox é um sulfure que mantém um semblante de tédio o tempo inteiro. Para se divertir, gosta de pregar peças nos outros, algumas de extremo mal gosto. Durante a viagem, pode roubar algo dos PJs e guardar para ele, ou até esconder nos pertences de outros heróis. Tudo para causar discórdia e lhe arrancar algumas risadas.

Um Tripulante Possuído

Uma família de aventureiros faz parte da expedição do Flecha Vermelha. Eles parecem carinhosos e fraternais com todos, porém escondem um segredo terrível: Mihr, o patriarca da família, carrega uma relíquia que fez com que fosse possuído por um demônio.

O mestre pode escolher algumas opções para resolver esta questão: os aventureiros buscam uma cura antes da transformação ser concluída; Mihr se transforma no meio do navio e um grande combate se inicia; ou, ele se transforma e destrói (ou danifica) o navio, voando para a Ilha onde deve ser caçado.

Vicio

O *Grupo Maligno* possui pessoas de péssima índole. Entre elas está Birb, um traficante de uma droga chamada *júbilo*. Ele vai oferecê-la para PJs que usam mais atributos mentais, argumentando que funciona como uma poção. A droga fornece usuário +2 em Int, Sab e Car por 1d10 horas. Sempre que o efeito termina, o PJ deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15 +2 por vez que usou a droga, ou precisará usá-la novamente. Em caso de falha, está viciado. Se passar um dia sem consumir o júbilo, entra em abstinência, sofrendo 1d4 níveis negativos por 2d4 dias, quando então fica livre.

Essa situação cria um antagonismo com o grupo de Birb, mas também certa dependência. Pela dose inicial, Birb cobra apenas 10 TO — mas a cada compra após a primeira, o vilão duplica o preço.

Parte 3: A Chegada na Ilha

No meio da manhã, um dos marinheiros grita a plenos pulmões: "Terra à vista!". Todos correm para a proa, de onde avistam um vulto no horizonte. Aos poucos, o vulto se revela uma ilha, com paredões rochosos cercados por vegetação densa e tropical. No centro da ilha, um vulcão alcança as nuvens, soltando uma ténue linha de fumaça cinza aos céus.

O capitão chama a todos, enquanto deixa Araturim cuidando do navio. Ele aponta para algumas regiões ao longe: uma grande pedra afastada da costa; uma praia; e o que parece uma cidade portuária em ruínas, mas com um farol acesso. Depois de apontar cada um dos locais, o capitão inicia uma votação para decidir onde atracar.

Aqui termina a Parte 2 da aventura. Na próxima parte, vamos desbravar a Ilha do Umbral de Fogo com seus perigos naturais, seus segredos e suas masmorras!

Fichas

Araturim Firebeard

Anão, Guerreiro 5, N; ND 4; Médio, desl. 6 m; PV 60; CA 17; corpo-a-corpo: machado anão +9 (1d10+8, x3); à distância: besta pesada +6 (1d12+2, 19-20); hab. +4 na CA contra oponentes Grandes ou maiores; +4 em testes de resistência contra magias e venenos, visão no escuro; Fort +8, Ref +3, Von +4; For 17, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Iniciativa +9, Ofício (marinheiro) +8; Ataque Poderoso, Devoto (Marina, *orientação*), Ginga das Ondas, Golpe com Duas Mãos, Nascido no Convés, Separar Aprimorado.

Equipamento: besta pesada, cota de malha, machado anão obra-prima, virotes x10.

Belillis, a Prisioneira

Nagah meia morta-viva, Clériga 8, NM; ND 9; Grande (comprido), desl. 9 m; PV 92; CA 17; corpo-a-corpo: 4 pancadas +8 (1d8+9) ou cauda +4 (1d6+9) e 4 pancadas +4 (1d8+9); hab. aparência inquietante, canalizar energia negativa (5d6+4, CD 16, 3/dia), imunidade a frio, redução de dano 10/magia, +4 em fortitude contra venenos, –4 em resistência contra música de bardo e magias lançadas por bardos, sadismo, saúde inversa; Fort +6, Ref +6, Von +10; For 20, Des 14, Con —, Int 14, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +13, Diplomacia +18, Enganação +18, Identificar Magia +13, Iniciativa +6, Intuição +15, Percepção +8 (+6 para ouvir); Arma Envenenada, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Magia Silenciosa, Máscara da Serpente, Quatro Braços.

Aparência Inquietante: quase ninguém está preparado para lidar com um meio morto-vivo. Aqueles que esperam uma criatura das trevas deparam-se com um ser vivo, e aqueles que o abordam como uma pessoa veem apenas um desmorto. A CD para testes de perícia baseados em Carisma contra o meio morto-vivo (e para resistir a perícias baseadas em Carisma do meio morto-vivo) aumenta em +5.

Sadismo: atormentado pelos eventos que levaram a sua transformação, o meio morto-vivo fica mais forte à medida que saúda a dor. Sempre que causa dano físico a criaturas vivas, recupera um valor de PV igual à metade do dano que causou.

Saúde Inversa: o meio morto-vivo já não se beneficia mais de magias de cura e efeitos similares. Essas magias causam dano contra ele, ao invés de curá-lo. Contudo, magias de energia negativa não recuperam PVs; elas simplesmente não têm efeito.

Magias Divinas Preparadas (M): 1º — *calafrio caótico de Nimb* x2, *comandar* x2; 2º — *imbuir cura acelerada*, *silêncio*; 3º — *convocar relâmpagos*, *dissipar magia*; 4º — *físico do leão*, *nuvem profana* x2. *PM:* 26. *CD:* 14 + nível da magia.

Equipamento: nenhum.

Marujos

Humano, Plebeu 3, N; ND 1/2; Médio, desl. 9 m; PV 9; CA 13 (+1 nível, +2 Des); corpo-a-corpo: clava +4 (1d6+3); Fort +5, Ref +6, Von +1; For 14, Des 14, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +8, Atletismo +8, Atuação (canto) +6, Ofício (marinheiro) +6; Esquiva, Ginga das Ondas, Mobilidade, Reflexos Aprimorados.

Equipamento: clava.

Marinha de Sambúrdia

Humano, Plebeu 3/Guerreiro 1, LN; ND 1; Médio, desl. 9 m; PV 17; CA 19 (+2 nível, +3 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: espada longa +5 (1d8+4, 19-20); à distância: besta pesada +7 (1d12+5, 19-20); Fort +3, Ref +6, Von +2; For 12, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Atletismo +6, Intuição +7, Ofício (marinheiro) +7, Percepção +7; Foco em Arma (besta pesada), Ginga das Ondas, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Equipamento: besta pesada, camisa de cota de malha, espada longa, virotes x10.

Tartaruga Dragão ND 9

Monstro 15, Enorme (Comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro, percepção às cegas 18 metros.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 180.

Resistências: Fort +13, Ref +9, Von +8, imunidade a fogo, sono e paralisia, redução de dano 10/adamante, resistência a energia 10.

Deslocamento: 6 m, natação 18 m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +21 (3d6+15).

Habilidades: For 27, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias: Diplomacia +19, Furtividade –1 (+15 debaixo d'água), Intimidação +19, Intuição +19.

Agarrar Aprimorado: se a tartaruga dragão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +29).

Engolir: se a tartaruga dragão começar seu turno agarrando uma criatura de tamanho Grande ou menor, poderá realizar um teste de manobra contra ela como uma ação livre. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro da tartaruga dragão, a criatura sofre 2d6+15 pontos de dano de esmagamento mais 2d8+7 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 40 pontos de dano ao estômago da tartaruga dragão (CD 23).

Sopro: como uma ação padrão, a tartaruga dragão pode cuspir um cone de fogo com 9 metros. Criaturas na área sofrem 12d6+7 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 23) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Investida Destrutiva: contra navios, a tartaruga dragão pode fazer um ataque especial de cabeçada. Este ataque conta como uma investida, possui bônus de ataque +25 e causa 6d6+30 pontos de dano.

Tesouro: dobro do Padrão.

Outros Grupos

A seguir estão as descrições e mini-fichas dos outros aventureiros da expedição. Decida quais deles você irá usar (ajustando a descrição na Cena 1 de acordo). Quanto mais grupos rivais você usar, mais trabalhoso será conduzir o jogo — mas mais oportunidades de interpretação e intriga surgirão. Os níveis dos PdMs estão em branco, para que você possa ajustá-los de acordo com o nível dos PJs. Naturalmente, sinta-se à vontade para mudar os grupos ou seus integrantes, ou mesmo criar novos grupos rivais.

Pox, o Solitário

Os problemas de Pox começaram cedo: seu parto foi difícil, causou a morte da mãe, e para piorar ele já veio ao mundo com dois chifres demoníacos na testa. Dizem que seu avô era um cultista e culpado de tudo. Pox era mantido preso no porão, escondido de todos, por isso ainda criança fugiu de casa e passou a viver na rua.

Se tornou um sujeito soturno e misterioso, que só quebra o silêncio para comentar sarcasticamente sobre a inferioridade dos outros. Aprendeu a ser assim na rua, onde passou por todo tipo de mal, mas onde aprendeu os prazeres da vida. Tem um lema próprio: "Sempre siga a melhor proposta", o que faz com que mude de lado constantemente. Possui pele pálida, que fica acinzentada próxima de seus chifres e olhos vermelhos, e se veste com vários mantos cinzentos sobrepostos. Um tipo incomum, que se destacaria em qualquer lugar de Arton.

Pox: sulfure, Ladino, CN.

O Grupo Rival

Um típico grupo de aventureiros que foi se unindo ao longo de um ano. Eles já passaram por muitas coisas juntos, e conhecem seus pontos fracos e fortes. O líder é Carter, um negociador nato e excelente arqueiro. Manto Verde e Radgar dividem experiências como escravos no Deserto da Perdição, mas são bem diferentes na hora que a coisa aperta. Ogar'bal é um orc contemplativo que gosta de tocar seu berimbau em horas vagas. Por fim, Cassius Anilorak é o mais metido de todo o grupo. Sempre pomposo, é um mago tão competente quanto orgulhoso.

Carter, o Nômade: humano, Arqueiro, CB.

Manto Verde: meio-dríade, Druida, NB.

Radgar: elfo, Ranger/Bárbaro da Savana, CN.

Ogar'Bal: meio-orc, Lutador, N.

Cassius Anilorak: elfo, Cronomante, LB.

O Grupo Patrocinado

Espiões de Yuden se escondem em todos os reinos civilizados. Com frequência, tais espiões são empregados para resolver problemas e reverte-los a algo positivo para o reino. Este grupo, liderado por Anrrique Petrov, um sargento de Yuden, é patrocinado pelo Exército com uma Nação e possui equipamentos de alta qualidade.

O grupo viaja disfarçado como aventureiros. Eles sabem dos planos de Khillian e pretendem agir por baixo dos panos. Acompanham o Sargento, Jaral, seu amigo de infância; Pirit, um elemental preso num corpo humano; e Aldara, uma meretriz e espiã prisioneira.

Sargento Anrrique Petrov: humano, Nobre/Guerreiro Inovador, LN.

Jaral: anão, Cruzado de Keen, NM.

Aldara, a dançarina: meio-elfa, Ladina, N.

Pirit: qareen, Feiticeiro, N.

O Grupo Inocente

Em Sambúrdia, um pequeno vilarejo foi atacado por gigantes saqueadores. O nobre que vivia na região nada fez para proteger os plebeus, deixando para os próprios moradores resolverem o problema! Nesse evento, a família Aikem se ergueu como um grupo de heróis do povo. O pai, Mihr, se dedica a proteger os filhos e a todos os mais necessitados, e por conta do ocorrido odeia nobres de qualquer tipo. Sua esposa, Samantha, é uma antiga soldada e diplomata, que hoje virou aventureira. Seus filhos, ambos jovens adultos — Matteu e Helis —, seguiram caminhos diferentes. Ele virou um arqueólogo, a outra, uma sacerdotisa.

Mihr Aikem: humano, Guerreiro/Guerreiro Pobre, LB.

Samantha Aikem: humana, Guerreira, CB.

Matteu Aikem: humano, Explorador, NB.

Helis Aikem: humana, Samaritana de Lena, NB.

O Grupo Maligno

Este grupo não é formado por heróis. Seus membros são bandidos, assassinos e contrabandistas. Lady Vitória lidera, manipulando a todos com suas magias e mantendo uma relação de amor e ódio com Birb, o língua de prata. A irmã de Birb, Naurim, uma barda, também participa do grupo, cantando sobre as batalhas das quais participam. Com o dinheiro que conseguiram, contrataram Taru Rakto como guarda-costas. Por fim, possuem um "cão de guarda", o Verme.

Lady Vitória: humana, Encantadora/Sedutora, CM.

Birb, Língua de Prata: humano, Gatuno, NM.

Naurim: meio-elfa, Barda/Swashbuckler, NM (devota de Keenn).

Taru Rakto: humano, monge/capanga, LM.

Verme: lefou, Bárbaro do Machado de Pedra/Terror Vivo, CM.

"ELES TÊM GRANDES PODERES,
PARA O BEM OU PARA O MAL,
MAS ELES SÓ SÃO PEÕES
DE PODERES AINDA MAIORES"

In NOMINE
Organized Play

Participe da Campanha Oficial!
Eventos de lançamento a partir do dia 2 de junho
Saiba mais em **dimensaonerd.com.br**

DIMENSÃO NERD

STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Ao Vivo, Em Alto e Bom Som

Vocês fizeram parte de uma das maiores bandas da história da música. Venderam milhões de álbuns, lotaram estádios ao redor do mundo, tiveram sua imagem estampada à exaustão em capas de revistas e se tornaram milionários. Mas tudo isso ficou para trás.

Há 15 anos, algo aconteceu, a banda se separou e a vida não foi mais a mesma. Agora, após tanto tempo, vocês finalmente concordaram em conversar sobre o que aconteceu e ver se não chegou a hora de uma segunda chance.

Quem sabe faz ao vivo

No final dos anos 90, no auge do sucesso de *Vampiro: a Máscara*, inúmeros projetos de *live action* podiam ser encontrados espalhados pelo país. Este formato de jogo foi uma importante porta de entrada ao universo dos RPGs para um público novo, mais diversificado e heterogêneo.

Após duas décadas, a cena e a teoria dos *larps* (um antigo acrônimo para *live action roleplaying*, atualmente substantivado) se desenvolveram paralelas à cena dos RPGs indies e muitas vezes borrando os limites entre os dois.

Os países nórdicos foram o principal berço dessa "revolução" nos paradigmas, ampliada pela percepção do potencial cultural e artístico desta linguagem, chegando a cunhar o termo *nordic larp*. A cena por lá explodiu no novo milênio com manifestos, experimentações em diversos campos e principalmente na realização de importantes conferências anuais, espalhando rapidamente sua visão pela Europa e posteriormente pelo mundo todo. E nós não poderíamos ficar de fora.

Por aqui, algumas iniciativas que flertavam com essa visão começaram a surgir. Alguns pesquisadores caíram de cabeça, e **Luiz Prado**, sendo um dos mais prolíficos e versáteis criadores de conteúdo na área, tem nos presenteado gratuitamente com um leque variado de "tupiniquim larps".

Ouça no Volume Máximo (OnVM) talvez seja um de seus mais acessíveis e conhecidos exemplos, podendo ser considerado um relevante marco na cena nacional. Tanto por oferecer acesso à essa pegada contemporânea, quanto por publicar experimentalmente seu *larpscript* (um manual de larp) como um produto comercial, coisa pouco comum nesse universo.

Você, Superstar

Neste jogo, até sete participantes representam integrantes de uma banda que já foi mundialmente celebrada no passado. Mas a banda acabou, e hoje é apenas alimento para nostalgia.

Um dos integrantes decide tentar reunir todo mundo. Quem sabe todos consigam aparar as diferenças, as velhas desavenças e mágoas, e voltar a um novo período de glórias? O jogo é exatamente essa reunião.

O motivo da separação, o gênero da banda, quem toca o quê, são fatos decididos na hora do jogo.

Desenhado para até sete participantes, o jogo oferece **sete cartas de posição na banda** (vocalista, baixista, percussionista, etc); **sete cartas de disposição inicial** (a inclinação dos personagens quanto sua vontade de retornar às atividades da banda); e **onze cartas de memória** (temas soltos, mas densos e polêmicos, como a morte de um integrante, uma música roubada, a esposa...), os quais os jogadores podem trazer à tona, cantarolando-os como um refrão de grande sucesso (inventado na hora pelo participante).

O jogo é embasado em três conceitos fundamentais dos larps contemporâneos.

Jogar para perder: em que o objetivo é explorar as fragilidades do personagem e incrementar a experiência para o grupo como um todo;

Jogar para ver o que acontece: na qual, excetuando o gênero da banda, os instrumentos que tocavam e a predisposição inicial, toda a história deve ser improvisada e descoberta durante o jogo;

Acordo do sim: onde qualquer afirmação feita por um participante deve ser assumida como verdadeira pelos demais, bem como matéria-prima sobre a qual se improvisar.

A experiência tem a duração definida de uma hora. Um alarme deve ser programado com esta finalidade.

Quando disparado, algum personagem anuncia que precisa se ausentar, determinando o fim da partida, tendo os integrantes decidindo ou não pelo retorno da banda.

Letras no encarte

O manual segue o design de um nostálgico formato de encarte de CD, o que o amarra tematicamente à proposta do jogo. Apesar das poucas páginas e regras leves, Prado demonstra seu conforto com a linguagem, ao desenhar com precisão os elementos temáticos que podem emergir durante as interações entre membros de uma banda cheia de conflitos, como um bom larpscript contundente e funcional deve ser.

Conceitualmente, o jogo propõe uma espécie de "desmistificação de celebridade". Ao representar uma estrela, se colocando em sua pele e experimentando-a como um ser humano, frágil e real, cheia de mágoas, rancores e nostalgias de um passado de sucessos, o jogador despe-se do efêmero glamour do espetáculo.

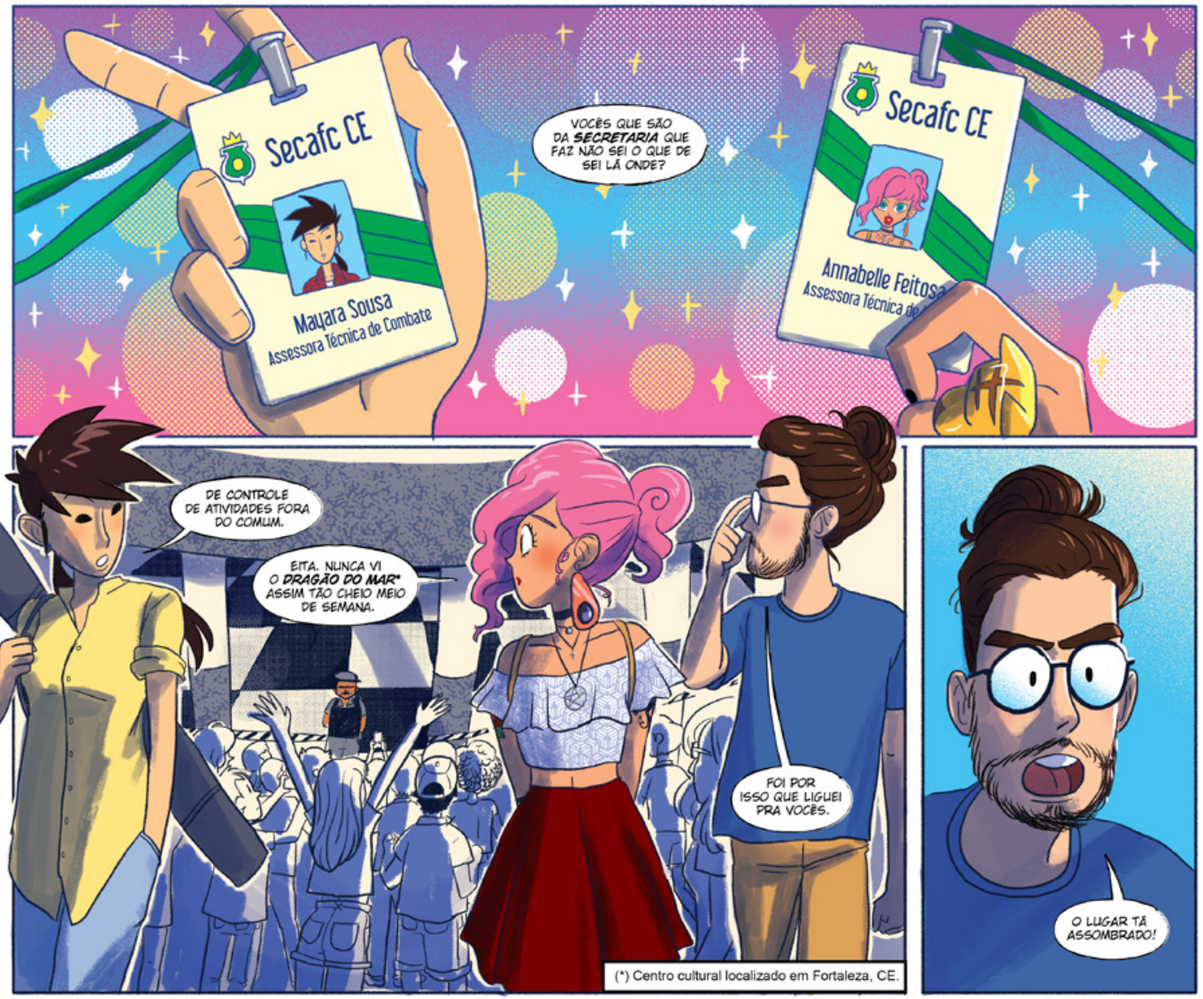
Ouça no Volume Máximo serve de porta de entrada ideal para quem tem curiosidade com o universo dos larps, mas que por algum motivo ainda estava inseguro de experimentar.

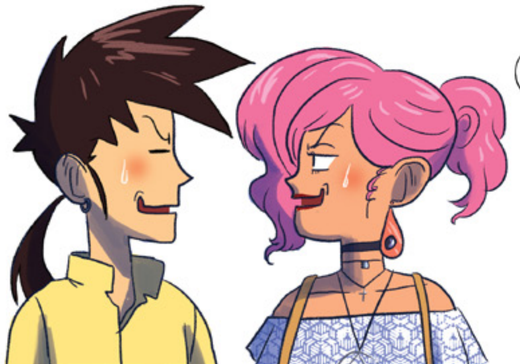
Possui um tema acessível, regras mínimas, e uma ótima oportunidade de colocar seus guerreiros, magos e clérigos na pele de famigerados bardos contemporâneos.

A cópia física foi produzida pela editora UNZA e pode ser adquirida **aqui**. O jogo também integra, como meta estendida, a belíssima coletânea italiana de larps *Crescendo Giocoso*, atualmente em financiamento pelo **Kickstarter**.

EDUARDO CAETANO

visite a página do autor no Patreon!



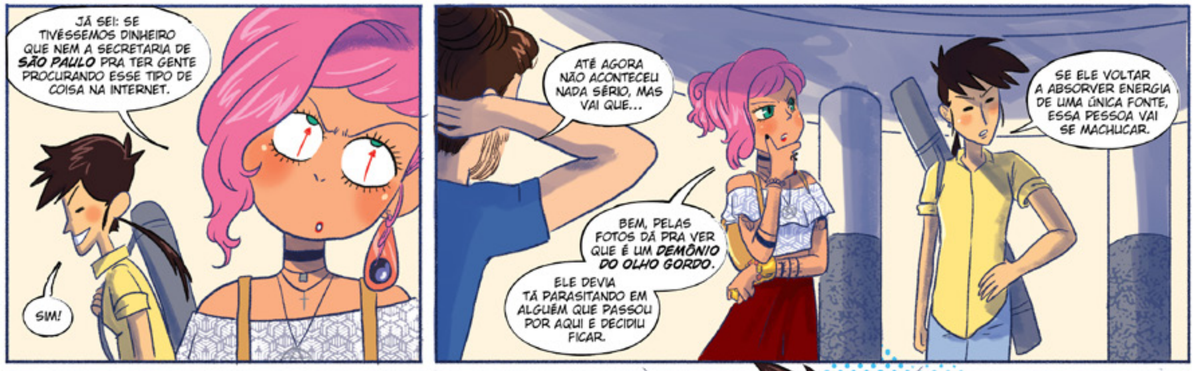


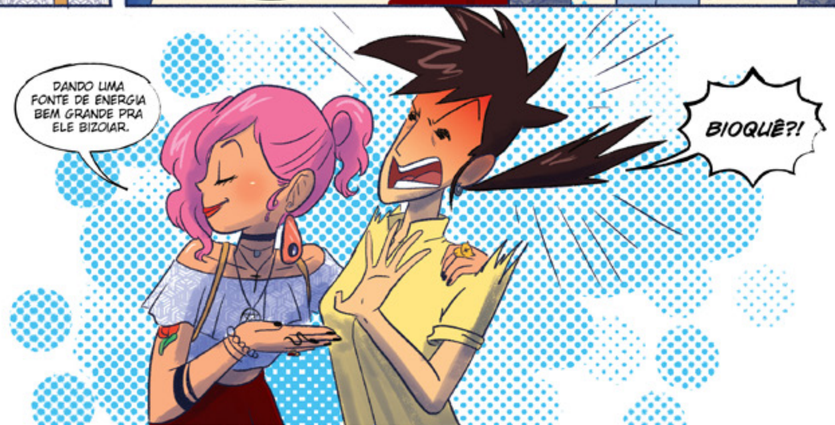
MAYARA & ANNABELLE

em

Assombração Turística

roteiro **Pablo Casado** arte **Talles Rodrigues**





(*) Essa história se passa após os eventos de **Mayara & Annabelle Vol. 1**.

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Weber
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Adi Gonçalves De Borba
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Aziz Ferrareto Neme
André Bonfim
Andre Da Silva Barbosa
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Andrey Catellan
Andrio Santos & Jéssica Lang
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Cardinal
Antonio Figuero
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Goulart
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Santos
Aureo Gonçalves Dias Neto
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bruce Azkan
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto

Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos Fharia
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto De Souza Coutinho
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Cicero Dos Santos Leandro Junior
Ciro Fraga De Souza
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Steigenberger
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
David Sousa
Dayan Kirsten
Deivid Santos
Delso Vital Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dal Bianco
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Noura
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Fernandes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Donizete Sn
Douglas Marques
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dragão Da Peste
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Esley Da Silva Barboza
Esteferso De Oliveira Rodrigues
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fábio Gicquel
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Antoniolli
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Lyra Esteves
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Nogueira
Flavio Simões
Francisco J. R. Santos
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauber Silva
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregory Pereira Barbosa
Grupo Da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Castilhos Nunes
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Fernandes Rocha
Guilherme Furtado
Guilherme Henrique
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Zanchetta
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Heitor Fontes
Helder Poubel
Helton Medeiros
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Julio Rizzi
Henrique Kpta
Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Hugo Rosa
Humberto Meale
Iago Miranda De Freitas
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Milen
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barros
Ivan Rafael Lovera
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jamerson Azevedo Da Silva
James Mcbryan
Januario Neto
Jean Felsky
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson De Oliveira
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jhonny Barros
João Ciocca
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Guilherme
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
João Victor Neves
Jonathan Alves Mota
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonylson Pontes
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
Jose Leandro Nunes
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Ozorio Costa
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Jota Sobreiro
Jozieli Weber
Juan Fenando De Moura Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar Vieira Baltazar
Júlio N. S. Filho
Jurandir Aquino Dos Santos Junior
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Lázaro Júnior
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Moraes
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Almeida
Leonardo Almeida
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Augusto Garcia Leme
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Nunes Vieira
Leonardo Maciel
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo S. Paula
Leonardo Silveira
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Luan Leme Silva
Luana Costa
Lucas Alvarez
Lucas Arruda
Lucas Correa Tonon
Lucas Danez
Lucas Gerei
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Serra
Lucas Silva De Deus
Lucas Teixeira Da Cunha
Lucas Zanotti
Lucca Bonachela
Lucian Botelho Matias Campos
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Silva
Luiz Alberto Flores Junior
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Luiz Rafael
Luiz Wanderley Santos Gomes
Luiza Melki
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Maicon Hackenhaar De Araujo
Maicon Nunes Rodrigues
Manoel Moura Da Silva Neto
Manoel Mozzer
Marcel Chamcham
Marcel Garibaldi
Marcel Gomes
Marcel Pinheiro
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Falchetti
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Perin
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Farias
Marcos Goulart Lima
Marcos Junqueira Braga
Marcos Mazo
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Botelho
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Carolino Melo
Matheus Coelho
Matheus De Assis Nunes
Matheus De Mattos Ribeiro
Matheus Francisco De Souza
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Matheus K. Steinbach
Matheus Peixoto
Mathias Barbato Bloch
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Martins Jorge João
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Max Fischer
Max Freitas
Maykol Ronne
Mayra Farias Silva
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Micheli Rick Dos Passos
Miguel Peters
Mikael Maraschin
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Muryllo Araujo Costa
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Nefhar Rocha Dos Santos
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolas Haagsma Haschaurek
Nicolas Lima Pacini
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Petralha
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Henrique Nunes
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto De Faria Junior
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro Henrique Canova Mosele
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Silva Pimentel
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Silva Moreira
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Dias
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rocha Cespedes
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Soares Da Costa
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Ranniery Jesuino
Rannyere Xavier
Raphael Batista
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martinelli Barbosa
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renato Venturini Matrangolo
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Santos
Ricardo Telino Neves
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo Borges De Castro
Rodrigo Camilo
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo D'Amico
Rodrigo Lopes
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Soares De Cerqueira
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Akio
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Roque Francisco
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Saulo Cavalcanti
Sávio Batista
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Augusto Rodrigues Junior
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Mello
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shade Graves
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Solar Entretenimento
Soren Francis De Rezende Santos
Suko D. Lemon
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Teófilo Augusto Da Silva
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Duarte De Souza
Thiago Façanha
Thiago Fernandes Machado
Thiago Henrique
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Moura
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Paulino Dos Santos
Thiago Pkm
Thiago Roberto
Thiago Zenark Reis
Thomas Delfino Soares
Thyago Athayde
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tiago Reis Dutra
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Carneiro Ferreira
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinicio Felix Justino
Vinicius Camargos

Vinicius Cesar Bellina
Vinicius Dinofre
Vinicius Eduardo
Vinícius Ferreira
Vinicius Freitas
Vinicius Freitas
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lacerda
Vinicius Rodrigues
Vinícius Rodrigues De Freitas
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Romano
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Halk
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Kern
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Viviane Barbosa
Viviane Pereira Silva
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Wallace Garradini
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wel Rodrigues
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Wilckens Monteiro Nascimento
Will
William Halter Batista
Willian Viana Neves
Woney Andrade Nunes De Souza
Wying Yang
Xerxes Lins
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega
Zai De Baixo

Conselheiros

Abelardo Dantas Álvares
Ademilson Terto
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Adriano José Teixeira
Adriano Neves Quaresma Da Silva
Adriano Nogueira
Adriano Peres
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alcione Cardoso
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Azevedo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Bonnamain
Alexandre Dos Santos Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandre Pytel
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alonso Marinho Horta
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amanda Mattos Della Lucia
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Ana Passos
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Lima Dos Santos
André Luiz
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
André Soares
Andre Veras Melo
Andrey Catellan
Anesio Vargas Junior
Antonio Eduardo Pires Martins
Antonio Henrique
Antônio Henrique Botticelli
Armando Candido Bueno Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Athus Ferreira
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Banzo Bruno
Basic Mountain Game Shop
Bernardo Pires Caron
Bernardo Stamato
Bianchi Nogueira Teixeira
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gabriel Pereira
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Malta
Bruno Nascimento
Bruno Pozzi
Bruno Ruaro Confortin
Bruno Ruas Meirelles De Fraga
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Fernandes
Caio Gonzalez
Caio Guerrero
Caio Torrentes
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
Carlos Castro
Carlos Dalben
Carlos Eduardo Souza
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Gomes
Carlos Laurentino
Carlos Rosas
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Carolina Diniz
Cavaleiro Morto
Célio Júnior
Celso Giordano Tonetti
Celso Gonçalves
Celso Jesus
Cesar Hitos Araujo
Cesar Renato Silva Dos Santos
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cláudio Oliveira
Cleber E Morellato
Cleber Junior
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Dan Ramos
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Serafim
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo Cruz
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Sarcinelli
Dante Souza E Souza
Davi A. Sodré Rocha
Davi De Abreu Costa
Davi Freitas
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Ramalho
Davyson Vieira Rocha
Denis Carvalho
Denison Martinelli
Derek Moreira
Desertneo Legends
Desmond Le Avner Quevedo
Dickson Luz
Diego Figliero
Diego Lira
Diego Moreira
Diego Nunes Marinho
Diego Pereira
Diego Toniolo Do Prado
Dimitrius H. Alves
Diogo Couto Oliveira
Diogo Mathias
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Dos Santos Silva
Douglas Faquin Bueno
Douglas Vieira Dias
Dyego Freire
Eberson Terra
Éder Dzr Fialho
Éder Mark Filo-Creão Lima
Edgar Cutar Junior
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Braga
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Ferreira Dos Santos
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kadosh
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Lafraya
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Sirangelo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erich Chaves
Erick Lucena
Erick Nunes
Estevão Costa
Etimar De Moura Crescêncio
Evelini Cruz Andrade
Everton Mochetti Segura
Fabiano Sampaio Sales
Fabiano Silveira
Fábio Alexandre Da Silva
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Moraes
Fabio Navarro
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabricio De Matos
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alvim
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Barreto
Felipe Castilho De Camargo
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Parzianello Zampieri
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Felizz Alcantara
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Fernando Oliveira Munhoz
Fernando Severiano Gomes Rodrigues
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Silva Dos Santos
Flávio Haag
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flavio Valladão Ferreira
Francis Biazon
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Simões Porto
Francisco Villalva Neto
Franco Guglielmoni
Fred França
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Americano Rezende Filho
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Da Silveira Gonçalves
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Lopes
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Domingos
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Portugal
Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
Gabriel Scarssi Krupp
Geliard Barbosa
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto Arthur
Gilberto Eiji Yoshida
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giovani Gomes
Giuliano Soares Gonçalves
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gorgônio Bulhões
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Batista Das Dores
Guilherme Carneiro
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Souza Pimentel
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Degering
Gustavo Nader
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Campos
Henrique Fabres
Henrique Jean Duarte
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Hermann Oliveira
Hermes Vilar
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Moreno Tacca
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Icaro Issa
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor De Morais Alexandre
Igor Pignaton
Igor Silva
Ilidio Junhior
Iracema Caroline Doge
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Italo Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jaime Daniel Rodríguez Cancela
Jaime De Andruart
Jairo Neto Araujo De Almeida
Jean Blaskoski
Jean Ricieri
Jeferson Marques
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Breno Lomenha Pereira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jéssica Zamarian
Jhonas Diego
Jim Anotsu
João Antonio
João Henrique Pereira De Almeida
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Paulo Da Silva
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves

João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Gomes Lopes
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karina Edith Castro Sander Morais
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Kelvyn Kalyl Araujo Mota
Keyler Queiroz Cardoso
Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Lenard Dias
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Livia Andrade
Loanda Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Almeida
Lucas Arsolino
Lucas B. Mattos
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tanure
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo Menezes
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Márcio Henrique Carvalhal
Marcio Jose De Oliveira Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Fischer
Marco Menezes
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Sant'Anna
Marcus Souza
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Matheus Ramos
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Mickhail Seraph
Miguel Souza Silva
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Naelson Gonçalves
Natasha Jorge Freitas
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Roger
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Goulart Machado
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Prof.Zeh
Rafa Rossetti
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Rafindio
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Weiss
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Ramon Mineiro
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Reinan Tk Reis
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Gonçalves Tedesco
Renan Rodrigues Cação
Renata Cezimbra
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Roberto Chu
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Arraes De Abreu
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Santos Batista
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Carvalhaes
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Augusto Medeiros Fulgencio
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Costa Gianfaldoni De Oliveira
Ruy Lopes De Barros
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Sadon França
Salvio Batista
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Cardoso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Dos Santos Nunes
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Gonçalves Pacheco Dos Santos
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Lima Dal Bó
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Sollero Lang
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Valdir Rafael Chagas
Valmir Matias Dos Santos
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Lucena
Vitor Matias Chaves
Wander Luiz Martins Da Silva
Wander Souza
Wanessa De Castro Barbosa
Washington Alencar
Watson David De Oliveira Carvalho
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wendel Tytan
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
Willians Alexandre
Wolley Guedes Coimbra
Ygor Medeiros
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yuri Travalin Cyrino
Yves Souza
Yves Souza Dos Santos
ザイテス ウォーカー

Classudo

A classe Campeão, apresentada nas DBs 118 e 119, foi inspirada nos heróis de filmes de ação. Algumas habilidades de classe seguem diretamente deles:

• **Estilo de Combate:** a maioria dos heróis de ação costuma ser bom em destruir coisas, mas não são poucos os que têm seu próprio estilo. Disparar um arco aqui, proteger inocentes ali, brandir uma arma com uma única mão acolá — um efeito menor, mas que contribui para a personalização de cada herói.

• **Força Intimidante:** dê uma boa olhada em **Arnold Schwarzenegger**. Dispensa explicações, certo?

• **Senhor das Armas:** que herói de filme de ação não é um especialista em algum tipo de arma? Os MacCleod e suas katanas em *Highlander*, Conan e suas espadas em *Conan — O Bárbaro*, Luke, Obi Wan e os outros Jedi e seus sabres-de-luz em *Star Wars*…

Extrapolando um pouco, podemos sair das armas de combate corpo-a-corpo, uma limitação à classe, e pegar os exemplos de **Bruce Lee**, **Chuck Norris** e **van Damme** em seus filmes de luta, **Bruce Willis**, **Arnold Schwarzenegger** e **Silvester Stallone** com os mais variados tipos de fuzis, pistolas e metralhadores em seus filmes de ação e por aí vai.

• **Treinamento de Armadura:** esta habilidade vai um pouco além dos heróis de ação modernos, porque eles raramente usam armadura (a menos que você considere coletes e kevlar e afins). Mas confira *Excalibur*, por exemplo — a armadura pesa, mas os cavaleiros continuam sempre em frente!

• **Bravura:** Dutch e o predador. Ripley e os aliens. Sarah Connor e os exterminadores. Você acha que não sentem medo? Heróis de ação sentem medo como qualquer um, mas são capazes de ignorá-la usando sua determinação superior.

• **Técnica de Combate:** além de estilo, heróis de ação também têm um truque ou três na manga. Compre seus talentos de luta com sabedoria.

• **Tempestade de Lâminas:** um ataque só é coisa de PdM! Quando um herói de ação vai para a luta, é para acabar com ela. Dois, três, quatro ou mais golpes — é disso que estamos falando! De novo: esta habilidade afeta apenas ataques corpo-a-corpo, mas foi inspirada pelos heróis de ação modernos, que nunca estão limitados a um único disparo por turno.

• **Senhor da Arena:** já notou como os tiros dos vilões sempre pegam no ombro? Naquele amuleto no bolso? Balela! O herói só arranjou uma desculpa para se curar. Se isso não é suficiente pra você, pense nos discursos antes das lutas: Aragorn em *O Retorno do Rei* (você acha mesmo que alguém teve tempo de se curar entre a batalha de Minas Tirith e o Portão Negro?), Doc Scadlock em *Jovem Demais para Morrer* ("Vamos encerrar o jogo!") e tantos outros.

• **Indomável:** você já deve ter se perguntado como é que os heróis sempre escapam por pouco ou por que sempre há um galho para se pendurar na beira do precipício, certo? Bem, digamos que isso não passa de um rerolagem naquele momento de vida ou morte…

• **Invencível:** correr em meio a um tiroteio sem ser atingido? Feito. Sobreviver a uma queda de quilômetros? Feito. Mergulhar em um mar de lava sem nem mesmo se queimar? Feito também. Faltou alguma coisa? O mestre vai inventar…

• **Ataque Misericordioso:** o que você acha daquele tiro do Indiana Jones em *Os Caçadores da Arca Perdida*? Do golpe de Gandalf no troll durante a batalha de Minas Tirith? O soco do Hulk naquela nave chitauri no primeiro *Vingadores*? Com um único golpe, o herói despacha um inimigo que parece bastante perigoso. Não para o herói, claro!

GUSTAVO BRAUNER

Gabinete de Saladino

Filmes de canibal e filmes mondo não estão na minha lista de favoritos. Aliás, muito pelo contrário, eles figuram na lista de filmes que eu prefiro NÃO ver.

Prefiro suspenses, filmes de terror com monstros saídos dos sonhos ou de outra dimensão, ou mesmo com palhaços assassinos do espaço. Ver gente sendo torturada e morta de forma "realista" não me interessa.

Mas como a coluna é sobre esses dois subgêneros, ela não seria completa sem uma lista com os nomes dos filmes de maior destaque ou conhecidos.

Não é exatamente uma lista de 10 melhores, porque eu não vi boa parte deles (por escolha) e só vou mencioná-los porque são os mais relevantes.

Filmes de canibal – Top 10 (além de Holocausto Canibal)

A Montanha dos Canibais (La Montagna del dio Cannibale, 1978): filme com **Ursula Andress!** O que raios uma atriz do porte de Ursula Andress está fazendo num filme desses é um mistério. Banido no Reino Unido até 2001.

Mundo Canibal/The Man from the Deep River (I paese del sesso selvaggio 1972): um fotógrafo é capturado por uma tribo e passa por vários testes para ser aceito por eles. Ele luta para salvá-los e ao seu amor, a filha do chefe da tribo. Apesar da sinopse bonitinha, tem canibalismo nele. Fez alguma fama antes de Holocausto Canibal e ajudou a popularizar o gênero.

O Último Mundo dos Canibais (Ultimo mondo cannibale, 1977): ironicamente, um dos primeiros filmes de **Ruggero Deodato**, que depois ficaria famoso por *Holocausto Canibal*.

Emanuelle e os Últimos Canibais (Emanuelle E Gli Ultimi Cannibali,1977): uma estranha mistura de horror explícito e filme erótico, o que nos leva para o próximo..

Papaya, The Goddess of the Cannibals (Papaya dei Caraibi, 1978): um grupo de geólogos tenta tirar uma população de canibais de uma ilha para fazer testes atômicos, mas a líder dos canibais seduz e mata cada um deles. Agora… o nome... Quem teve a ideia de chamar o filme de *Papaya, a Deusa dos Canibais* não deve sequer saber o que o é um papaia!

Mondo cannibale (1980): claro que tinha que um que juntasse "canibal" e "mondo" no título. O filme não é do estilo mondo, como era de se imaginar.

Canibal Ferox ou Make Them Die Slowly (1981): quando saiu, a campanha afirmava que era "O filme mais violento já feito", que tinha sido banido em 31 países, inclusive em lugares onde ele nunca foi lançado.

Mortos de Fome (Ravenous, 1999): excelente filme de época (vagamente baseado em fatos reais) que se passa no século 19 e com grandes atuações de **Guy Pearce** e **Robert Carlyle**.

Antropophagus (1980): um dos filmes mais famosos pelo seu mau gosto. Um grupo de turistas fica preso numa ilha desabitada e é caçado por um maníaco canibal que matou (e comeu) a população que vivia lá. Uma cena famosa é quando, perto do final, o maníaco canibal recebe um corte na barriga por um dos turistas e começa a comer as próprias tripas.

Motel Diabólico (Motel Hell, 1980): um fazendeiro simpático e sua irmã usam viajantes como o "ingrediente especial" da sua famosa receita local. Melhor continuar dirigindo até a próxima cidade... ou cinema.

Menções honrosas (??)

Mesmo com o mau gosto inerente do gênero, existem alguns filmes com a temática canibal que são bons em vários aspectos (e não fazem a audiência querer vomitar o tempo todo):

O Massacre da Serra Elétrica (The Texas Chainsaw Massacre, 1974), Quadrinha de Sádicos (The Hill Have Eyes, 1977), Delicatessen (1991) e, claro, *O Silêncio dos Inocentes (The Silence of the Lambs, 1991).*

ROGERIO SALADINO